
NYPL RESEARCH LIBRARIES
3 3433 08248815 0






Gift.

LEITFADEN

FÜR

SCHACHSPIELER.

HERAUSGEGEBEN

VON

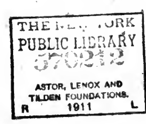
VON DER LASA.



ZWEITE VERMEHRTE UND VERBESSERTE AUFLAGE.

BERLIN, 1857.

VERLAG VON VEIT & COMP.



Il faut que la Grammaire soit conduite par le génie de la langue qu'elle traite; que la méthode en soit nette et facile; qu'elle n'omette aucune des lois de l'usage; et que tout y soit exactement défini ainsi qu'éclairé par des exemples; afin que les ignorans la puissent apprendre, et que les doctes lui donnent leur approbation.

Girard VI. Discours.

Vorwort.

Seit dem Jahre 1848, in welchem der Leitfaden zuerst erschien, hat sich die Thätigkeit der Schachfreunde in und ausserhalb Deutschlands gleichmässig wirksam bewiesen. Verschiedene neue Fragen sind durch gespielte Partieen angeregt und manche Abschnitte der Theorie durch besondere Aufsätze in den Zeitschriften näher erörtert worden. Dadurch wurde eine erhebliche Vervollständigung der bisherigen Werke nöthig und ausführbar. Die hiernach umgearbeitete und jetzt vorliegende neue Ausgabe des Leitfadens soll dem Leser eine kurze und doch allseitige Belehrung für das erweiterte Gebiet unserer Schachwissenschaft gewähren. Zu diesem Zwecke sind, unter Beibehaltung des früheren Planes für das Ganze, die einzelnen Spiele sorgsam revidirt und mit den erforderlichen Ergänzungen versehen worden. Zugleich habe ich durch einen gedrängteren Druck und namentlich durch die bildliche Darstellung der Positionen für alle Spielveränderungen, den Stoff auf weniger Raum und in übersichtlicherer Form zusammenzustellen vermocht. Von dem Streben nach möglichster

Kürze in der Ausführung der Spiele ist aber dabei nicht abgegangen. Man wird also auch in der gegenwärtigen Auflage überall nur das Wesentlichste leichtfasslich erläutert finden. Die Ausführung untergeordneter Einzelnheiten, welche erst bei ausgedehnterem Studium und grösserer Uebung im Spiel an Interesse gewinnen, bleibt in dem umfassenden Bilguer'schen Handbuche aufzusuchen.

Berlin, im Februar 1857.

v. d. Lasa.

Inhaltsverzeichniss.

Einleitung.

Um den Leser auf den Standpunkt zu versetzen, von welchem der Verfasser bei Bearbeitung der gegenwärtigen Abhandlung ausging, wollen wir als Einleitung einen prüfenden Blick auf die Entwickelung der Schachliteratur werfen, der sich dieses Werk anreiht.

Das Spiel kam früh aus dem Oriente zu uns, wurde aber erst durch die heimkehrenden Kreuzfahrer allgemeiner verbreitet und erhielt, vielleicht durch die Mauren, zur Zeit als die Buchdruckerkunst in Aufnahme kam, seine jetzige Gestalt. Es scheint damals besonders in Spanien beliebt gewesen zu sein, denn dort entstanden die ersten Druckwerke praktischer Spiele. Zunächst schloss sich dann Italien an, von wo aus sich das Studium über Frankreich, England, Deutschland und zuletzt auch über Russland verbreitete, während das Interesse in Spanien allmälig wieder erstarb. Die Epochen der Literatur können nach diesen Nationen unterschieden werden, lassen aber auch einen allgemeinen Fortschritt erkennen.

Die ersten um 1500 gedruckten Werke eines Lucena und Damiano erscheinen für den Theoretiker jetzt mehr ihres Alters als der Vollständigkeit ihrer Untersuchungen wegen bemerkenswerth. Nur ihre künstlichen Endspiele sind noch fortwährend geschätzt. Als den wahren Begründer der Theorie können wir erst einen gelehrten Geistlichen von Safra, Ruy Lopez, betrachten. Dieser zeichnete eine grosse Zahl lehrreicher Eröffnungen auf, nahm dabei jedoch auf eine planmässige Entwickelung der Streitkräfte noch wenig Rücksicht. Eine Vervollkommnung in dieser Hinsicht sehen wir bei dem Italiäner Gianutio,

welcher seinen Spielen, besonders der Springerpartie, durch Einführung der Rochade mehr Lebendigkeit verschaffte. Wichtiger noch war aber die Erscheinung zweier Meister, Salvio und Greco, deren ersterer seine Erfahrungen 1604 zu Neapel in einem geschätzten Buche niederlegte, welches namentlich über das Königsgambit Aufschluss gab. Zu bedauern ist nur, dass es jener Meister an den belehrenden Anmerkungen ganz fehlen liess. Dieser Vorwurf trifft auch die sehr bekannte Sammlung geistreicher Spiele des Greco, welche man ausserhalb Italiens, wo die beschränkte Rochade üblich ist, allgemein verbreitet und noch jetzt vielfach benutzt findet.

Ein Abschnitt für die Schachliteratur tritt zur Zeit des dreissigjährigen Krieges ein. Bei allen Nationen ruhen nämlich seitdem die Forschungen bis gegen die Mitte des vorigen Jahrhunderts, nehmen dann aber einen Charakter grösserer Gründlichkeit an. Zunächst sehen wir allerdings noch Bertin und 1745 Stamma gleich den früheren Autoren, mit Spiel-Anfängen ohne genügende Erläuterungen auftreten, bald folgt aber Rio in Italien und Philidor für den Norden: beide als die Vertreter verschiedener Systeme bekannt. Philidor versuchte die Mitte der Partie zu analysiren und glaubte, ähnlich wie Bertin, der Gewinn sei allein von der Führung der Bauern mit richtiger Unterstützung durch die Officiere abhängig. Er trachtete stets, die Positionen durch die vorgeschobenen Bauern abzuschliessen und nahm, wie die 1775 ihm nachfolgenden Amateurs, das Läuferspiel als Norm an. Indess blieb er, eben aus diesem Grunde, vom Vorwurf der Einseitigkeit nicht frei. Rio und dessen geschickte Commentatoren, Lolli und Ponziani, beschränkten sich auf die Theorie der Eröffnungen und Endspiele, leisteten hierin aber Ausgezeichnetes. Namentlich gewährt Ponziani's Werk von 1782 einen musterhaft kurzen und gediegenen Unterricht, der jedoch, wegen Anwendung der freien Rochade, lange auf Italien beschränkt blieb, wo er noch jetzt als unerreicht gilt. Ueberhaupt hat aber das Interesse für das Spiel seither auf der Halbinsel sichtbar abgenommen. Unsere Darstellung hat es also ferner mit dem Norden allein zu thun, bei welchem Philidor's Ansichten Eingang fanden, und neben Greco, Stamma's künstlichen Endspielen und Lopez lange den gültigen Codex bildeten. Fast allein auf diese Schriften ist auch Allgaier's übrigens schätzbares Werk gegründet, welches die Forschungen der grossen Italiäner noch mit Misstrauen fern hält. Dieselben wurden erst im Anfange unseres Jahrhunderts durch

die deutschen Uebersetzungen von Heinse, Koch, Mosler allmälig bekannt, gelangten dann auch nach Schweden und Russland und führten später eine Verschmelzung der Ansichten der sich entgegenstehenden Autoren herbei. Namentlich sind es aber die englischen Uebersetzer Sarratt, Lewis und Cochrane, welche diese Vereinigung in's Leben riefen, indem sie das Neue mit dem Bekannten in Verbindung setzten und selbstständig bearbeiteten. Unter ihnen gebührt dann wieder Lewis das grosse Verdienst, die Vermittelung zuerst am vollkommensten erreicht zu haben. Er entwickelte 1831 und 1832 sämmtliche Eröffnungen ihrem wahren Charakter gemäss und erweckte dadurch zugleich von Neuem die Theilnahme an gründlichen Forschungen. Unter seinen Landsleuten schloss sich ihm Walker und demnächst Staunton an. Zuletzt folgten zwei in London lebende Deutsche, Kling und Horwitz, mit einem Werk über gewöhnliche Spiel-Endungen. In Frankreich, wo die Periode der Uebersetzungen, welche wir in Deutschland, England und dem Norden wahrnehmen, noch nicht eingetreten war, folgte de la Bourdonnais mit einer zeitgemässen Compilation. Erst durch Alexandre's *Tableaux synoptiques des ouvrages tant anciens que modernes* ist hier 1837 die Lücke ergänzt worden. Für Deutschland hat wohl die Theorie, nach Lewis, durch Bilguer's Handbuch einen Fortschritt gewonnen, während von St. Petersburg aus auch v. Jänisch mit einer gediegenen Analyse aller Eröffnungen in französischer Sprache sich der Zahl der Epoche machenden Theoretiker beigesellte. Die beiden zuletzt erwähnten Arbeiten zeichnen sich auch dadurch aus, dass ihre praktische Anordnung und Bezeichnungsart eine Kürze und Uebersichtlichkeit gestattet, wie sie bei der in England üblichen Notation nicht erreicht werden kann. Einen ganz besondern Aufschwung hat die Betheiligung am Schach aber durch bedeutende Wettkämpfe und das Erscheinen von Zeitschriften in französischer, englischer, deutscher und holländischer Sprache erhalten. Die Zahl der in neuerer Zeit erschienenen grösseren Werke ist übrigens zu beträchtlich, als dass wir die Titel einzeln anführen könnten. Selbst mehrere wichtige Erzeugnisse sind, der Kürze wegen, unerwähnt geblieben.

Betrachten wir nun die Richtung, welcher die umfangreichen Untersuchungen allgemein gefolgt sind, so finden wir, dass die Spiel-Anfänge und die Endspiele fast das alleinige Ziel der Forschungen bilden. Auf die Mitte der Partie gehen die Autoren wenig ein, überlassen in diesem Punkte vielmehr Alles der natürlichen Gewandtheit des Spielers. Die

Schriftsteller wetteifern aber in der Ergründung der correctesten Angriffs- und Vertheidigungs-Methoden für die Anfangszüge, so dass hierin eine reichhaltige Ausbeute bald nur noch in erschöpfenden Monographieen einzelner Abschnitte, wie solche z. B. „Bilguer's Zweispringerspiel im Nachzuge“ und „Lange's Artikel über das Läufergambit“, gewähren, wird gesucht werden können. Abhandlungen dieser Art zu liefern liegt indess nicht in meiner Absicht, vielmehr will ich, auf den wiederholten Wunsch verschiedener Schachfreunde, denen Bilguer's Handbuch für minder geübte Spieler zu speciell und umfangreich erschien, eine kürzere Anleitung für alle Theile des Spiels zu geben versuchen. Dieselbe soll zwar den besseren Spielern ebenfalls zusagen, wird aber besonders klar in Entwickelung der Resultate und, durch die beigefügten Anmerkungen, möglichst elementar gehalten werden. Sie mag daher in der jetzt dem Leser vorliegenden vermehrten Auflage noch mehr wie in der früheren als Vorschule zu dem Studium der grösseren Werke, namentlich des eben angeführten Handbuchs zu betrachten sein, bildet aber auch an sich einen vollständigen Leitfaden. Ich entnehme deshalb aus dem Vorhandenen eine gedrängte Zusammenstellung und ergänze nur da, wo es der Zusammenhang meines systematischer geordneten Vortrages erfordert, das etwa Fehlende. Dabei habe ich aber mein Augenmerk auch auf die Mitte der Partie und die consequente Durchführung des Planes, so viel wie möglich, gerichtet, obgleich sich hier eine vollständige Erörterung nicht geben lässt.

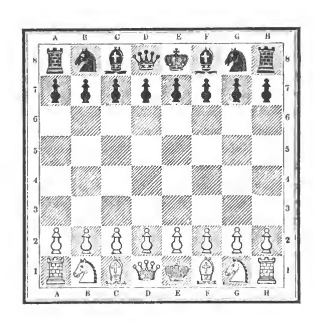
Das Spiel überhaupt ist zwar so construirt, dass jeder Zug, welcher eine Reihe von Consequenzen bedingt, wesentlich zur endlichen Entscheidung der Partie beiträgt. Seinen Werth können wir aber erst aus dem Erfolge beurtheilen. Um die Stärke einer Position zu erforschen, giebt es nämlich kein anderes Mittel, als so lange fortzuspielen und sich dabei zu versichern, dass man stets die besten Züge thun lässt, bis man zu einer Stellung des Spieles gelangt, deren Resultat unzweifelhaft erscheint. Indem man nun rückwärts schliesst, überzeugt man sich, ob auch die fragliche Position, von welcher man ausging, zum Gewinn, Verlust oder zur Unentschiedenheit der Partie nothwendig führen muss. Dies Verfahren ist natürlich empirisch und bei jedem Schritte der Täuschung unterworfen; überhaupt kann es aber nur für Endspiele, bei welchen wenige Figuren thätig sind, und für die Anfänge, bei denen wir stets von derselben ursprünglichen Stellung der Steine ausgehen, leicht ausgeführt werden. Die Stellungen für die Mitte der

Partie können begreiflicher Weise, wegen ihrer grossen Mannigfaltigkeit, nicht vollkommen analysirt werden. Einen Anhalt gewinnt aber die Untersuchnng darin, dass die weiteren Combinationen aus den erörterten Aufängen folgerecht hervorgehen müssen. Wenn wir also zwar nicht alle Züge im Voraus zu bestimmen vermögen, können wir doch wenigstens den Charakter im Allgemeinen andeuten, welchen jedes Spiel annehmen wird. Indem ich nun dies durch Erläuterung bewährter Musterpartieen zu thun versuche, hoffe ich dem Studium des Lesers die passendste und zugleich allgemeinste Anleitung für sein praktisches Spiel darzubieten. Auf das Detail der einzelnen Eröffnungen habe ich dabei aber weniger eingehen können. Deshalb muss ich dem Leser überlassen, manche nur kurz in ihren Hauptzügen angedeutete Spiele durch eigenes Nachdenken näher zu erörtern, um sich von ihrer Richtigkeit selbstständig zu überzeugen.

Die durchgeführten Partieen sind meistens aus den Beispielen anerkannter Meister, wie des de la Bourdonnais, Mac Donnell, Philidor, Anderssen, gewählt. Der Leser wird daher wohl thun, die einzelnen Combinationen aufmerksam und wiederholt stets bis an's Ende zu verfolgen. Einige Hauptmomente haben wir in den Partieen durch bildliche Darstellung der Position hervorgehoben, um sie dem Leser besonders zu empfehlen.

Bei dem Gange der Untersuchung und für die Darstellungsweise sind die classischen Werke eines Jänisch, Ponziani, Lewis als Muster beachtet. Auf die grosse, durch die Wetten hevorgerufene Vorsicht der heutigen Spieler, welche heftigen Angriffen gern ausweichen, haben wir Rücksicht genommen. Für die Fälle daher, in denen ein materieller Gewinn nur mit einer mühsamen Vertheidigung behauptet werden kann, haben wir gewöhnlich auch ein einfacheres, gleiches Spiel angegeben.

In Erwähnung muss ich hier noch bringen, dass ich nicht immer gewagt habe, ein bestimmtes Urtheil, welches ich für allgemein gültig hielt, über das Resultat abgebrochener Spiele auszusprechen. So oft indess eine vielleicht noch zweifelhafte Variante bei der Begründung einer aufgestellten Behauptung angeführt wird, habe ich eine andere, einfachere Spielart hinzugefügt, welche jedenfalls der Entscheidung als Grundlage dienen kann.



Vom Schachbrett, den Steinen und der Angabe der Züge.

Das Schachbrett ist, wie die Abbildung zeigt, aus 64 gleichen, abwechselnd hell und dunkel gefärbten Feldern zusammengesetzt, von denen immer ein weisses die Ecke rechts unten bildet.

Die beiden Spieler sitzen einander gegenüber und jeder derselben stellt acht Officiere oder Figuren auf die ihm zunächst liegende horizontale Felderreihe und ebenso viele Bauern auf seine zweite Reihe. Beide Lager dieser Steine unterscheiden sich durch die Farbe und werden deshalb von uns mit Weiss und Schwarz bezeichnet. Von den Officieren nehmen vier Stücke, Thürme genannt, die vier Ecken des Brettes ein, neben diesen folgen vier Springer, dann vier Läufer und zuletzt in der Mitte für jede Partei ein König und eine Dame oder Königin, welche letztere, je nachdem sie zu den weissen oder schwarzen Steinen gehört, auf einem hellen oder dunklen Felde

aufgestellt wird. Die Züge geschehen abwechselnd, bis ein König Schachmatt ist.

Die horizontalen Reihen des Brettes sind, von der Linken zur Rechten, mit den Buchstaben A, B, C, D, E, F, G, H; die vertikalen mit den Ziffern 1 bis 8 bezeichnet, wobei angenommen wird, dass die Weissen auf den Reihen 1 und 2, die Schwarzen auf den Reihen 8 und 7 stehen. Auf jedem Felde treffen sich Buchstabe und Zahl und bilden so den Namen des Feldes.

Von den im Werke vorkommenden Abkürzungen und Zeichen bedeutet: K König, D Dame, T Thurm, L Läufer, S Springer. Die Bauern sind nicht besonders bezeichnet. 0—0 und 0—0—0 bedeutet rochirt nach der kurzen oder langen (Damen-) Seite, : nimmt, † Schach, †̈ nimmt und Schach, ‡ Matt, ‡̈ nimmt und Matt. Die besten Züge sind in eckigen Klammern [ ] eingeschlossen, hingegen die schwachen und schlechten Züge mit schräger Schrift (z. B. *Sg1—f3*) gedruckt. Die aus früheren Varianten wiederholten Anfänge sind entweder bildlich dargestellt oder durch runde Klammern ( ) ausgezeichnet.

Ein Zug wird ausgedrückt, indem der Anfangsbuchstabe des ziehenden Steines (nur bei Bauern nicht), dann das Feld, von welchem der Stein kommt, und endlich das, auf welches er hingeht, angegeben ist. Es werden stets Zug und Gegenzug einander gegenüber gestellt. Der Gleichförmigkeit wegen soll durchgängig Weiss das Spiel beginnen und den Anzug haben.

Gang und Werth der Steine.

Jedes Feld kann nur mit einem Stücke besetzt sein, aber der Gegner darf ein feindliches Stück vom Brette entfernen, schlagen, und dafür auf das Feld, wo es gestanden hat, einen seiner Steine setzen.

Ein Feld, auf welches geschlagen werden könnte, sowie das dort befindliche Stück heissen „angegriffen“.

Alle Stücke, mit Ausnahme der Bauern, schlagen wie sie gehen und können sowohl vorwärts als rückwärts über unbesetzte Felder bewegt werden. Der Springer darf sogar, wie sein Name anzeigt, über eigene und fremde Stücke hinwegspringen. Die Bauern gehen nur geradeaus und schlagen schräg vorwärts in die rechts und links anstossenden Felder.

Vom Könige.

Der König zieht und schlägt nach jeder Richtung, aber nur immer einen Schritt bis in's nächste Feld. Eine Ausnahme findet jedoch Statt, wenn er rochirt, welches eine besondere Bewegung von Thurm und König zugleich ist, die für einen Zug gerechnet wird. Der Thurm zieht dabei dicht an den König und dieser stellt sich auf die andere Seite neben den Thurm. Weiss rochirt also nach der Königs- oder kurzen Seite durch Kg1 und Tf1 (0—0), nach der langen oder Damenseite durch Kc1 und Td1 (0—0—0); dem analog Schwarz durch Kg8 und Tf8, resp. Kc8 und Td8. Jedem Könige ist die Rochade einmal in der Partie und auch dann nur gestattet, wenn weder er noch

der betreffende Thurm bisher bewegt waren. Ferner darf der König nicht gerade im Schach stehen, d. h. sein Feld muss von keinem feindlichen Stücke angegriffen sein. Ebenso müssen auch die Felder zwischen dem Könige und dem rochirenden Thurme unbesetzt sein, sowie auch das Feld, welches der König bei der Rochade überspringt, von keinem feindlichen Steine beherrscht sein darf.

Der König ist die Hauptfigur und wird nicht geschlagen. Daher muss er jedem Schach, wenn das angreifende Stück nicht genommen werden kann, ausweichen oder durch Zwischensetzen eines eigenen Steines den directen Angriff aufheben. Kann sich aber der König, er mag allein oder noch mit mehreren Stücken auf dem Brette sein, auf diese Art dem Schach nicht mehr entziehen, so ist er matt und die Partie für ihn verloren. Unentschieden oder remis bleibt hingegen das Spiel, wenn sich, ohne Schachmatt, dieselben Züge z. B. bei einem immerwährenden Schach, dem der Gegner nicht abhelfen kann, dauernd wiederholen, oder wenn, nach dem Abtausch der meisten Stücke, keine genügende Uebermacht auf einer Seite bleibt, um damit das Matt zu erzwingen. Endlich gilt das Spiel für unentschieden, wenn der König, welcher am Zuge ist, keinen seiner Steine, falls er deren noch hat, bewegen kann, und dabei selbst auf einem nicht angegriffenen Felde patt steht, von dort nur auf ein angegriffenes ziehen könnte und sich deshalb nicht bewegen darf.

Der König, welcher gegen die Angriffe der feindlichen Officiere des Schutzes bedarf und sich deshalb durch die Rochade, am häufigsten mit seinem Thurme, sicher zu stellen pflegt, äussert gegen Ende des Spiels, namentlich bei der Unterstützung der Bauern, fast die Kraft eines Thurmes.

Es ist nur vortheilhaft, dem Könige Schach zu bieten, wenn man dadurch die Rochade hindert, oder einen andern bestimmten Zweck erreicht. Hingegen ist es häufig gut, selbst einen Officier hinzugeben, um den feindlichen König dadurch zu entblössen, oder ihn zu zwingen, sich vor die eigenen Bauern zu stellen.

Ein feindlicher Bauer deckt den König oft sehr gut.

Es pflegt gefährlich zu sein, den König einem aufgedeckten Schach auszusetzen, d. h. ihn einer feindlichen Figur gegenüber zu stellen, von welcher er Schach bekommt, sobald eine andere noch dazwischen stehende Figur bewegt wird, zumal wenn auch diese beim Abzuge Schach bieten kann.

Von der Dame.

Die Dame vereinigt den Gang des Thurmes und Läufers und zieht in senkrechter, wagerechter und diagonaler Richtung über eine beliebige Anzahl unbesetzter Felder, darf jedoch nicht in demselben Zuge zwei verschiedenen Richtungen folgen, und also nicht auf einmal von d1 über d4 nach a7 gehen. Sie ist stärker als Thurm und Läufer zusammengenommen, obgleich sie nicht wie diese denselben Punkt zugleich zweimal angreifen oder doppelt schützen kann. Sie ist dem Gegner bei der Eröffnung besonders auf f3 oder b3 und überhaupt wegen ihrer grossen Beweglichkeit bei einem freien Spiele sehr gefährlich, wird aber auch oft, wenn sie zu früh vorgeht, von den feindlichen Officieren mit Verlust von Zügen zurück gedrängt.

Auch vor dem Könige ist sie einem Angriffe vom Thurme oder in schräger Richtung vom Läufer ausgesetzt. Man hüte sich, selbst wenn man etwas nimmt, zu tief mit der Dame allein in das Spiel des Gegners einzudringen, damit ihr nicht der Rückzug abgeschnitten werde.

Haben in einer Stellung alle Stücke feste Plätze eingenommen, so kann man doch gewöhnlich die Dame noch anders postiren, ohne dem Spiele zu schaden.

Von den Thürmen.

Die Thürme, welche in horizontaler und vertikaler Richtung über beliebig viele unbesetzte Felder gehen, pflegen erst nach der Rochade in Thätigkeit zu treten und zeigen sich auch dann mehr geeignet, von wohl gewählten Plätzen aus den Angriff der übrigen Stücke zu unterstützen, als selbst viel zu manövriren. Ihre Verdoppelung auf offenen Linien, namentlich auf der horizontalen zweiten Reihe des Gegners, ist rathsam. Zur Besetzung der Felder auf der Seite der Dame verwendet man gewöhnlich den Damenthurm.

Der Thurm ist nicht geschickt, am Ende des Spiels Bauern leicht in ihrem Gange aufzuhalten, daher vertauscht man ihn nicht selten gegen Springer oder Läufer und zwei Bauern, oder beide kleine Officiere gegen Thurm und zwei Bauern. Solcher Abtausch ändert nichts an dem numerischen Gleichgewichte der Streitkräfte.

Von den Läufern.

Der Läufer zieht, leere Felder vorausgesetzt, beliebig weit in schräger Richtung, vorwärts und rückwärts. Daraus folgt, dass er die Farbe, auf der er zu Anfang steht, nie verlässt. Im Allgemeinen hält man zwar die kleineren oder leichten Officiere, Springer und Läufer, für gleich stark, dennoch giebt man für den Anfang der Partie dem Königsläufer, den man deshalb auch Angriffsläufer nennt, den Vorzug, wenn er den nur vom Könige gedeckten Punkt, F2 oder F7, angreift. Der Gegner setzt häufig, um diese Linie zu unterbrechen, den Läufer der Dame zum Tausch entgegen. Auf dem dritten Felde der Dame steht der Königsläufer, nach der Rochade des Feindes, ebenfalls gut.

Ein Läufer auf D4 hält einen Springer auf A4 gefangen. Beide Läufer geben das Matt gegen den einzelnen König.

Von den Springern.

Der Springer wechselt mit jedem Zuge die Farbe seines Feldes, indem er stets in das dritte Feld springt. Der Gang ist complicirt und mag am besten so erklärt werden, dass er aus zwei Schritten besteht, von denen der erste wie der eines Thurmes in das nächste Feld, der zweite demnächst wiederum in ein unmittelbar anstossendes Feld, jedoch wie der eines Läufers, geschieht. Der Springer springt über andere Figuren hinweg und nur das Feld, auf welches er gesetzt werden soll, darf von keinem Stück seiner Partei besetzt sein.

Der Königsspringer steht meistens auf dem dritten Felde des Läufers sehr günstig, der Springer der weissen Dame findet gewöhnlich auf D5 oder E4 eine drohende Stellung. Bei einem Endspiele, in welchem sich nur noch Bauern befinden, pflegt ein Springer, da er alle Felder angreifen kann, geschickter als ein Läufer zu operiren.

In den Endspielen ohne Bauern gilt als Regel, dass das Uebergewicht eines leichten Officiers nicht den Sieg entscheidet.

Von den Bauern.

Der Bauer geht nur geradeaus und immer in das nächst vor ihm gelegene Feld, jedoch darf er bei seinem ersten Zuge auch zwei Felder vorgehen. Käme dadurch aber ein feindlicher Bauer neben ihm zu stehen, so könnte dieser den vorbeigezogenen schlagen und zwar so, dass er sich auf den Platz stellte, welchen jener eingenommen haben würde, wenn er anfangs nicht zwei, sondern nur einen Schritt gethan hätte. Uebrigens schlagen die Bauern stets schräg vorwärts in das nächste Feld rechts oder links und weichen also im Schlagen von ihrem gewöhnlichen Gange ab. Gelangt der Bauer auf die letzte, achte oder erste Reihe des Brettes, so muss er sofort zu einem Officier gemacht werden, welchen aber der Besitzer des Bauers beliebig (jedoch mit Ausnahme des Königs und des Läufers, welcher nicht auf die Farbe des Feldes passt) und ohne Rücksicht darauf bestimmen kann, ob ein Officier, wie der gewählte, selbst wenn dies eine Dame wäre, schon geschlagen oder noch im Spiele ist.

Der Verlust eines Bauern bei gleich guter Stellung der beiderseitigen Spiele genügt für die Entscheidung der Partie. Der Tausch eines Springers oder Läufers gegen drei Bauern, ohne sonstigen Vortheil, lässt den Ausgang zweifelhaft.

Die Bauern auf den Reihen c, d, e und f nennt man Mittelbauern. Unter ihnen sind die Bauern der Dame und des Königs die wichtigsten, weil sie auf den vierten Feldern die feindlichen Läufer sehr beschränken. Daher sucht man sie gegen die Läuferbauern zu tauschen. Auch die Verdoppelung der Bauern, wenn sie sich dadurch der Mitte des Brettes nähern und in Verbindung mit anderen bleiben, pflegt nicht schädlich zu sein.

Ein unterstützter freier Bauer, dessen ferneres Vorrücken nur mit Officieren vom Gegner gehindert werden kann, ist sehr stark. Hingegen ist ein vereinzelter Bauer mitunter schwer zu schützen.

Den Läuferbauer des Königs zieht man im Anfang der Partie nicht gern einen Schritt, weil dadurch sowohl der König entblösst, als auch gleichzeitig dem Springer und der Dame der Ausgang versperrt wird; dagegen geschieht es häufig, dass man durch den Zug des Läuferbauern der Dame einen Schritt die Eroberung des Centrums vorzubereiten oder sich in demselben zu erhalten sucht. Ebenso werden oft die Thurm-

bauern einen Schritt gezogen, namentlich auf der Seite, wohin der König rochirt; jedoch muss man sich hüten, mit diesem Zuge ein besser zu verwendendes Tempo zu versäumen oder sogar, wie es zuweilen geschieht, die sichere Stellung des Königs zu gefährden. — Die Partei, welche um einen Bauer stärker ist, pflegt mit Vortheil die Officiere zu wechseln, der schwächere Gegner vermeidet dagegen in diesem Falle vorzüglich den Damentausch und sucht sich einen Läufer zu erhalten, der nicht auf den Feldern derselben Farbe wie der feindliche geht.

Regeln des Spieles.

Es lassen sich dem Spieler manche Regeln der Vorsicht empfehlen, wie z. B. dass er eine Partie nur beginnen solle, wenn er sich zum Spiel aufgelegt fühlt, dass er sich gleichmässig an das Spielen mit den weissen, wie mit den schwarzen Figuren gewöhnen müsse und Anderes mehr. Diese Empfehlungen bilden aber keinen Theil der Schachtheorie und sind daher hier unwesentlich. Hingegen müssen wir diejenigen Vorschriften, welche als Reglement des Spieles ziemlich allgemein anerkannt und in den folgenden Paragraphen kurz zusammengefasst sind, dem Leser zur genauesten Befolgung auch in den sehr streng erscheinenden Bestimmungen empfehlen.

§. 1.

Das Schachbrett pflegt man so zu stellen, dass jeder Spieler ein weisses Eckfeld zunächst zu seiner Rechten hat. Bemerkt ein Spieler, ehe der vierte Zug von beiden Seiten gethan ist, dass in der Aufstellung des Brettes oder der Steine etwas unrichtig ist, so darf er verlangen, dass das Spiel von neuem angefangen werde; nach dem vierten Zuge bedarf es aber dazu der Einwilligung des Gegners.

§. 2.

Vor der ersten Partie wird der Anzug und, auf Verlangen eines Spielers, auch über die Farbe der Steine durch das Loos bestimmt. Die zugetheilten Steine bleiben für die

ganze Sitzung, der Anzug wechselt aber mit jedem Spiele, es mag gewonnen werden oder unentschieden sein.

§. 3.

Berührt der Spieler einen Stein, so ist er verpflichtet, ihn zu ziehen, oder, wenn es ein Stein des Gegners ist, ihn zu schlagen: *pièce touchée — pièce jouée;* es sei denn, dass der Spieler vorher ausdrücklich gesagt habe, dass er den Stein nur zurechtrücke (französisch: *j'adoube*). Kann der berührte Stein nicht gezogen werden, so muss zur Strafe der König ziehen, der aber in diesem Falle nicht rochiren darf. Kann der König aber auch nicht ziehen, ohne sich einem Schach auszusetzen, so hat das Berühren des Steines keine Folgen. Auf die Strafe darf der Gegner so lange dringen, als er selbst noch keinen Stein zu seinem nächsten Zuge berührt hat.

§. 4.

Zieht man einen gegen die Regeln über den Gang der Steine verstossenden Zug oder einen Stein des Gegners, so hat dieser die Wahl, den Zug als richtig gelten zu lassen, ihn einfach zurückzugeben oder das Ziehen des Königs zur Strafe zu verlangen.

§. 5.

Dem Könige allein bietet man laut „Schach!“, jedoch ist auch dieses nicht nothwendig, nur kann nicht weiter gespielt werden, wenn ein Spieler seinen König im Schach stehen lässt.

§. 6.

Wer den feindlichen König, falls das Spiel nicht vorher aufgegeben wird, matt setzt, hat gewonnen; es kommt aber nichts darauf an, ob dieser König sich allein oder noch mit anderen seiner Steine auf dem Brette befindet. Wenn ein Spieler aber in einem Endspiele innerhalb 50 (für jeden der beiden Theile), dann vom Gegner abzuzählenden Zügen, das Matt nicht ausführt, wird das Spiel als unentschieden aufgehoben.

§. 7.

Nur die beschränkte Rochade ist gestattet, es ist aber gleichgültig, welchen der beiden Steine man dabei zuerst berührt.

§. 8.

Ein Bauer kann *(en passant)* nach dem Vorbeigehen geschlagen werden.

§. 9.

Ein Bauer, welcher bis auf die erste Felderreihe des Gegners vordringt, tritt dort sogleich in den Rang und die Wirksamkeit des Officiers, den der Besitzer des Bauers zu haben wünscht, selbst wenn er denselben noch nicht verloren hat, jedoch ist man gezwungen, sogleich einen Officier zu wählen, und kann nicht den Bauer als Bauer stehen lassen.

Sollte sich ein hier nicht erwähnter Fall ereignen, oder sollten die Spieler über die Auslegung eines der Gesetze verschiedener Meinung sein, so würden sie wohl am besten thun, wenn sie die Entscheidung einem unparteiischen und im Spiele erfahrenen Zuschauer überliessen.

Die Eröffnung der Partie.

Der Zweck des Spieles ist, matt zu setzen; wir können ihn aber nicht unmittelbar beim Beginn der Partie in's Auge fassen. Die Heere stehen einander zu fern, die Stücke, welche den feindlichen König bedrohen sollen, müssen erst einzeln hervorgezogen werden und überdies bedürfen einige derselben mehr Zeit, um jenseits anzugreifen, als die Steine des Gegners, den unter ihnen stehenden König zu decken. Erst nach Entfernung dieses Schutzes, und zwar gewöhnlich durch Schwächung der Kräfte des Gegners, wird es möglich, uns dem Ziele zu nähern. Da uns gegenüber aber dieselbe Zahl der Figuren agirt, so wird ein Uebergewicht nur dadurch erreicht werden können, dass wir unsere Stücke vortheilhafter zu verwenden wissen, so dass sie zugleich genügend schützen und auf einen Punkt der feindlichen Stellung mehr oder stärkere Angriffe concentriren, als dort Deckungen vorhanden sind. Entweder erobern wir dann ein Stück oder zwingen den Gegner, seine Position aufzugeben und beschränken ihn auf weniger Terrain, wodurch seine Operationen, wegen Mangel an Raum, erschwert, die unsrigen aber, zumal wenn die Zahl der Angriffspunkte zunimmt, erleichtert werden.

Auf der andern Seite wird der Gegner darauf bedacht sein, nicht allein unsere Angriffe zurück zu drängen, sondern, wo möglich, uns selbst zur Vertheidigung zu zwingen. Auch er wird vom Anfang an seine Figuren zur Abwehr und zum Angriff zu ordnen trachten, jedoch kann der eine oder andere Zweck, namentlich die Vertheidigung, vorherrschend sein. Die üblichen Eröffnungen des Spiels sind nun so beschaffen, dass sich für jeden Angriff auch eine genügende Vertheidigung,

oft sogar, nach der Wahl des Spielers, verschiedeue, mehr oder minder einfache, aufstellen lasseu. Der Vortheil des Anznges schwindet nach eiuer Reihe von Zügen, wie wir bei den einzelnen Anfängen näher sehen werden. Das Spiel geht dann in das Stadium über, welches wir die Mitte der Partie nennen, deren genaue Analyse nicht mehr möglich ist und deren Charakteristik nnr in grösseren Umrissen gegeben werden soll. Ich möchte bei dem Uebergange zur Mitte drei Klassen von Positionen nnterscheiden. In die erste stelle ich diejenigen Spiele, bei denen das Bestreben hervortritt, Bauern auf der Mitte des Brettes in der Absicht zu vereinigen, sie dort, nnterstützt von den Officieren, zu erhalten, bis sich Gelegenheit darbietet, diese Bauern, ohne sie der Gefahr des Abtausches ausznsetzen, weiter vorznrücken. Dieser Plan kann von einer oder von beiden Seiten befolgt werden: 1. E2 — E4, E7 — E5; 2. SG1 — F3, D7 — D6; 3. D2 — D4, F7 — F5; 4. D4 — E5 :, F5 — E4 :; 5. SF3 — G5, D6 — D5; 6. F2 — F4 etc. In solchen Spielen wird der Sieg dem znfallen, der die Bauern des Gegners zu trennen oder aufzuhalten, seinen eigenen aber das Feld zu eröffnen weiss. Besteht das Centrum nur anf einer Seite, wie gewöhnlich im Königsgambit, so wird sich der Feind daranf beschränken, das fernere Vorrücken unschädlich zn machen, bis er die Bauern vereinzeln kann. Endlich können zwar anf beiden Seiten Bauern in der Mitte vorhanden sein, einander aber so gegenüber stehen, dass sie ihr ferneres Vordringen gegenseitig hindern, wie z. B. nach dem Anfange: 1. E2 — E4, E7 — E6; 2. F2 — F4, D7 — D5; 3. E4 — E5, c7 — c5; 4. SG1 — F3, SB8 — c6; 5. c2 — c3, F7 — F5; 6. D2 — D4, SG8 — H6 etc. Alle diese Partieen nun, in welchen es darauf abgesehen ist, Bauern in der Mitte verbnnden zu erhalten, rechne ich znr ersten Klasse nnd bezeichne sie als geschlosseue Spiele, indem die Banern darin eine sichtbare Trennung beider Parteien bilden. In diesen Spielen, welche man wohl auch bezeichnend Banernpartieen nennen könnte, spricht sich der Typus aus, welchen die französische Schnle, nach Philidor, für den empfehlenswerthesten hält. Hiervon zu unterscheiden ist der Charakter der italiäuischen Spielart, deren Positionen ich nnter der zweiten Klasse begreife nnd mit dem Ansdrucke des offenen Spieles bezeichne. Auch hier kommt es vor, dass der erste Spieler, selbst dnrch ein Opfer, seine Mittelbaneru vereinigt, aber es ist dann nicht seiu alleiniger Zweck, dieselben geschlossen zu erhalten, vielmehr sncht er damit, ohne sie zn schonen, weiter vorzudringen nnd verflicht sie in die Angriffs-Ope-

rationen der Officiere: 1. E2—E4, E7—E5; 2. Sg1—F3, Sb8—c6; 3. Lf1—c4, Lf8—c5; 4. b2—b4, Lc5—b4:; 5. c2-c3, Lb4-c5; 6. d2—d4, e5—d4:; 7. c3—d4:, Lc5—b4†; 8. Ke1—f1 etc. Diese Partieen hat man deshalb zuweilen Fignrenpartieen genannt. Gewöhnlich ist aber hier das Centrum nicht vollständig, sondern es befindet sich nur ein Bauer darin, dessen drohendes Vorgehen die Entwickelung der feindlichen Officiere beschränkt. Nicht selten ist dieser Bauer durch das Opfer eines der Nebenbanern frei gemacht, wie z. B.: 1. E2—E4, E7—E5; 2. d2—d4, E5—d4:; 3. Lf1—c4, Sb8—c6; 4. Sg1—F3, Lf8—c5; 5. c2—c3, Dd8—F6; 6. 0—0, d7—d6 etc. Hier ist die Aufmerksamkeit des Nachziehenden getheilt. Er muss sich gegen die feindlichen Angriffe sicher stellen und seine Züge zugleich so einrichten, dass der Bauer, welcher ihm als Compensation für die nachtheiligere Position dient, wenigstens so lange diese nicht ausgeglichen ist, erhalten bleibt. Die Beurtheilung, ob man den Bauer, oder was sonst preisgegeben ist, zurückerstatten soll, ist besonders schwierig, und gewährt den Partieen dieser Art einen eigenthümlichen Reiz. Dieselben pflegen sich anch dadurch auszuzeichnen, dass der Angreifende früh nnd sicher darin rochirt, der König des Gegners aber vielfachen Gefahren ausgesetzt bleibt.

Iudem ich so das offene Spiel dem geschlossenen entgegensetze, bemerke ich aber zugleich, dass die Unterscheidung bei manchen Positionen zweifelhaft werden kann. In einigen Spielen wird sogar bestimmt ein gemischtes Verhältniss eintreten und anf der einen Seite der Angriff ohne Bildung eines stehenden Centrums, auf der entgegengesetzten gerade allein diese Bildnng versucht werden. Endlich kann ein geschlossenes Spiel in ein freies und umgekehrt übergehen, so dass also der Charakter in derselben Partie wechselt. Auf diese Abweichungen wird bei den einzelnen Spielarten Rücksicht zu nehmen sein. Uebrigens tritt uns noch eine dritte Klasse von Positionen entgegen, welche entschieden kein geschlossenes und ebenso wenig ein offenes Spiel bilden. Es sind dies die Stellungen, in denen zwar die Besitznahme der Mitte, sei es um sich dort zu halten oder um darüber hinans zu dringen, versucht, aber vom Gegner mit dem Abtausch der Bauern, so wie der zur Unterstützung herbeigeführten Steine, vereitelt wird: 1. E2—E4, E7—E5; 2. c2—c3, d7—d5; 3. E4—d5:, Dd8—d5:; 4. d2—d4, E5—d4:; 5. c3—d4:, c7—c5; 6. Lc1-E3, c5—d4:; 7. Dd1—d4:, Dd5—d4:; 8. Le3—d4:, Sb8—c6 etc.

Ich möchte dies ein **aufgelöstes Spiel** nennen, weil die bisher mobilen Kräfte ganz oder doch znm grösseren Theil verschwnnden, die übrigen aber, in dem gewählten Beispiel, in vier Haufen vertheilt und noch nnwirksam sind. Auch bei weniger vollständigem Abtansch der Bauern kann sich durch Auflösung die vollkommene Gleichheit herstellen: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. Lf1—b5, Sg8—f6; 4. Sb1—c3, Lf8—b4; 5. Sc3—d5, Sf6—d5:; 6. e4—d5:, Sc6—d4; 7. Sf3—d4:, e5—d4:; 8. Dd1—e2†, Dd8—e7 u. s. w. Dergleichen Partieen gewähren allerdings weniger Interesse als complicirtere Stellungen, sind aber auch leichter durchzuführen nnd bleiben nicht selten unentschieden. Sie bilden sich häufig erst spät aus nnd gehen als Auflösung aus Positionen der ersten oder zweiten Klasse hervor.

In Betreff der Spiel-Anfänge, welche zn den eben charakterisirten Stellungen Anlass geben, könnte man glauben, dass jede eigenthümliche Eröffnung einer Klasse entspräche und auch nur zu Positionen dieser Gattung führe. Dem ist indess nicht vollkommen so. Allerdings herrscht bei den Spielen einer Eröffnnng dieser oder jener Typns vor, es bleibt aber dessen ungeachtet überall so viel Wahl in der Vertheidignng, dass man sich wenigstens dem, vielleicht unbekannten und daher gefährlichen Angriffe des freien Spiels entziehen und die Position anf ein einfacheres, gesperrtes und nicht nachtheiliges, oder ein ganz aufgelöstes Spiel rednciren kann. Uebrigens ist diese Materie ungeachtet der vielseitigen Studien nnd Jahrhunderte langer Erfahrungen, noch so wenig ergründet, dass man sich selbst über die besten ersten Züge, welche doch die Grundlage der ferneren Operationen bilden, noch nicht geeinigt hat.

Um die Theorie der Eröffnungen möglichst vollkommen zn erfassen, mnss man znnächst folgende allgemeine Hauptsätze nnd deren nothwendige Consequenzen beachten. Der schwächste Pnnkt der ursprünglichen Aufstellnng ist offenbar der Platz des Königsläuferbauers, denn dieser ist vom Könige allein geschützt nnd bildet daher das passendste Ziel für die ersten Angriffe. Dieselben werden namentlich durch den Angriffsläufer von c4 ans, unterstützt durch die Dame ans f3, h5, d5 oder b3, so wie in Verbindung mit dem Springer aus g5, gebildet. Die Postirung des Läufers ist daher von grosser Wichtigkeit.

Hiernach scheint die beste Eröffnung nicht 1. d2—d4 zu sein, da der Läufer des Königs, sobald 1. d7—d5 als Gegenzug erfolgt, nicht allein vorläufig noch eingesperrt bleibt, sondern anch verhindert

wird, das für ihn beste Feld c4 einzunehmen. Diesen Uebelstand würde man nun bei 1. E2—E4 vermeiden, vorausgesetzt, dass der Gegner nach denselben Grundsätzen verfährt und ebenfalls den Königsbauer, 1. E7—E5, spielt. Diese Variante ist zwar sicher, verwickelt den Nachziehenden aber, der hier später zur Rochade kommt, in manche complicirte Vertheidigung. Wegen dieser grösseren Mannigfaltigkeit werden wir uns zu dieser Eröffnung auf der Königsseite (1. E2—E4, E7—E5) erst in der zweiten und dritten Abtheilung, nach der Analyse der übrigen Anfänge, wenden.

Auf die Stellung der Bauern wird ebenfalls schon bei der Eröffnung besondere Rücksicht zu nehmen sein. Königs- und Damenbauer auf ihren vierten Feldern beschränken die feindlichen Läufer und drohen auch gegen die dritten Felder dieser Officiere, welche die natürlichen Ausgänge für die Springer bilden, vorzudringen. Es ist daher wichtig, die eigenen Bauern durch Unterstützung der Läuferbauern in die Mitte zu bringen oder die feindlichen Mittelbauern durch Abtausch gegen die Läuferbauern aus dem Centrum zu entfernen.

Der Zweck des Zuges 1. E2—E4 war, wie bemerkt, den Läufer F1 frei zu machen, damit er bald von c4 aus den schwachen Punkt F7 bedrohen könne. Dieses wurde durch 1. E7—E5 nicht gehindert und wäre auch nicht gut durch 1. D7—D5 zu vermeiden, da sich nach dem Tausch der Bauern die Dame dem Angriffe des Springers und dem Verluste eines Zuges aussetzen müsste. Unterbrochen kann die Richtung des Angriffsläufers nur durch 1. E7—E6 und später D7—D5 werden, oder man kann auch zuvörderst 1. c7—c5 und nachher E7—E6 thun. In beiden Fällen wird die Vereinigung der feindlichen Mittelbauern unschädlich und der Läufer auf c4 unwirksam. Der Vortheil, den der Anzug 1. E2—E4 vor 1. D2—D4 voraus zu haben schien, verschwindet also. Wenn dennoch in der Praxis häufiger 1. E2—E4 gewählt wird, so geschieht dies hauptsächlich in der Erwartung, dass 1. E7—E5 erfolgen und zu interessanten Combinationen führen werde.

Bei den Eröffnungen 1. E2—E4, E7—E6 und 1. E2—E4, c7—c5 oder selbst bei 1. E2—E4, B7—B6 wird der Königsläufer auf beiden Seiten längere Zeit unthätig bleiben und deshalb das Aufziehen und Abtauschen des c-Bauern gegen den Damenbauer nöthig werden. Diese Spiele gleichen hierin den Anfängen 1. D2—D4, D7—D5 oder 1. D2-D4, E7—E6 und F7—F5 und deshalb bezeichnen wir sie als Eröffnungen auf der Seite der Dame. Zu denselben rechnen wir auch die analogen

Spiele 1. E2—E3, D7—D5; 2. D2—D4 etc.; 1. c2—c4, c7—c5; 2. F2—F4 etc., bei denen immer das Vorrücken der Bauern c2 und c7 von grosser Bedeutung ist. Diese Kategorie ist in ihren Combinationen einfacher als die Eröffnung auf der Königsseite und soll daher der letzteren vorausgehen.

Die erste Abtheilung enthält mithin das Gambit der Dame und die Arten, demselben auszuweichen. Ferner die Eröffnung mit den Läuferbauern, die sogenannte französische Partie (1. E2—E4, E7—E6), und das sicilianische Spiel (1. E2—E4, c7—c5), sowie endlich die unregelmässigen Anfänge 1. E2—E4, D7—D5 und B7—B6 u. s. w.

Der zweite, bedeutend reichere Abschnitt beginnt mit den Zügen 1. E2—E4, E7—E5 und zerfällt in gewöhnliche Spiele und das Gambit des Königs, welches durch 2. F2—F4 bedingt wird. Wir wollen hier nur hervorheben, dass die zweite Abtheilung die interessanten Varianten der Läufer- und Springerpartie umfasst. Dem Königsgambit haben wir die dritte Abtheilung gewidmet.

Erste Abtheilung.

Eröffnungen auf der Seite der Dame.

Erstes Spiel.

Zunächst bietet sich der Anfang

1. D2—D4 D7—D5

dar, aus welchem durch

2. c2—c4

das sogenannte Damengambit entsteht. Dieses ist ein für den Anziehenden sicheres Spiel, welchem die Absicht zum Grunde liegt, den Bauer D5 aus der Mitte zu entfernen und nach c4, einem Felde zu bringen, auf welchem er dann nicht genügend vertheidigt und von Weiss mit einem kleinen Positionsvortheil zurückgewonnen werden könnte. Deshalb nimmt man am einfachsten den angebotenen Bauer nicht. Indess ist auch bei

2. . . . . D5—c4:

eine genügende Vertheidigung, wie wir sogleich erörtern wollen, noch nicht ausgeschlossen.

Nach der über das Centrum allgemein aufgestellten Regel sollte auf die Annahme des Gambits 3. E2—E4 folgen, *jedoch ist nicht immer derjenige Zug, welcher den eigenen Steinen die beste Entwickelung verspricht, darum der nachhaltigste.* Hier dürfte 3. S B1—c3 oder 3. E2—E3 den Vorzug verdienen, weil Schwarz diesen Zügen weniger schnell und minder wirksam begegnen kann.

Erster Angriff.

1. (D2—D4) (D7—D5)
2. (c2—c4) (D5—c4;)
3. E2—E3, dieser Zug schliesst zwar den Läufer c1 ein, indess kann Schwarz, ohne eigenen Nachtheil, diesen Umstand nicht zu benutzen suchen. Spielte er 3. F7—F5, so

müsste er ebenfalls später mit E7-E6 seinen Damenläufer einsperren, und es würde noch dazu die ungünstige Stellung des zurückgehaltenen Königsbauern seinem abgeschlossenen Spiele eine grosse Schwäche geben. Die Deckung des Bauern c4 mit B7—B5 ist unrichtig, weil Weiss durch A2—A4 die Kette trennt und Dd1—F3 zu ziehen droht. Ebenso genügt die Deckung 3. Lc8—E6, wegen Sg1-F3 und später SF3-E5, nicht, den Bauer c4 zu halten. Es geschieht deshalb 3. E7—E5. Dieser Bauer kann nicht mit Vortheil genommen werden, indem das Spiel bei 4. D4—E5: der 2ten Vertheidigung des zweiten Angriffs ähnlich würde.

3. . . . . [E7—E5]
4. [LF1—c4:] E5—D4:
5. E3—D4: LF8—D6

Gegenwärtig ist die Stellung, welche zu einer Figurenpartie führt, auf beiden Seiten ungefähr gleich gut, indess hat Weiss den Zug voraus und der isolirte Bauer gereicht ihm hier zum Vortheil. *Ueberhaupt ist der vereinzelte Damenbauer selten der Gefahr ausgesetzt, verloren zu gehen.* Auf D4 schützt ihn die Dame und Lc1—E3 oder 0—0—0 sind für ihn neue natürliche Deckungen. Greift ihn c7—c5 an, so wird er zum Freibauern, bleibt auf D5 von der Dame oder dem Thurme vertheidigt und findet an dem Angriffsläufer und dem Springer B1—c3 abermals zwei Stützen. Nur das fernere Vorrücken ist bedenklich.

6. Sg1—F3, Weiss konnte auch die Freiheit, welche seine Dame durch das Aufziehen des c-Bauern erlangt hat, benutzen und 6. Dd1—B3 ziehen.

6. . . . . Sg8—F6
7. 0—0 0—0
8. Lc1—G5 H7—H6
9. LG5—H4. Weiss lässt den Springer gefesselt, wodurch der Gegner etwas behindert wird.

9. . . . . *G7—G5*, das Vorrücken dieses Bauers pflegt, wenn noch viele Figuren im Spiele sind, gefährlich zu sein. Oft kann sogar, wie spätere Beispiele zeigen werden, der Springer F3 für die Bauern G5 und H6 mit Vortheil geopfert werden.

10. LH4—G3 Lc8—G4

Weiss hätte die Sperrung seines Springers vermeiden können, wenn er früher H2—H3 gethan hätte, ein Zug, über den wir bei ähnlichen Positionen, in der zweiten Abtheilung noch wichtige Bemerkungen machen werden. Hier würde er zwar die Rochade verzögert haben, Schw. konnte aber davon keinen Nutzen ziehen, z. B. 6. SB1—c3, SG8—F6; 7. H2—H3, 0—0; 8. Sg1-F3, TF8-E8†; 9. Lc1-E3, LD6—F4; 10. 0—0, LF4—E3:; 11. F2-E3:, TE8-E3:; 12. SF3-E5, Lc8-E6; 13. Lc4-E6:, F7—E6:; 14. KE1—F2 etc.

11. Sb1 — c3 Sb8 — c6

12. Dd1 — d3 Kg8 — g7, hier zeigen sich bereits die Folgen des Zuges g7 — g5, indem das Schach auf g6 abgewehrt werden muss.

13. Sf3 — e5 Ld6 — e5:

14. d4 — e5:, der Bauer, welcher dem Springer soeben zum Stützpunkt diente, wird jetzt mit den Bauern auf der Königsseite vortheilhaft verbunden.

14. . . . . Sf6 — h5

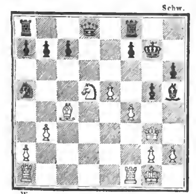
15. Sc3 — d5 Sh5 — g3:

16. Dd3 — g3: Lg4 — h5

17. f2 — f4 Sc6 — a5

18. b2 — b3

Schw.



W.

18. . . . . Sa5 — c4:, das Aufziehen des Bauern b7 - b5 würde in der beigedruckten Stellung, wegen 18. Sd5 — f6, keine Figur erobert haben.

19. b3 — c4: c7 — c6

20. Sd5 — f6 Dd8 — d4†

21. Kg1 — h1 Lh5 — g6

22. Ta1 — d1 Dd4 — c4:

23. f4 — f5 Lg6 — h7

24. Sf6 — d7 Tf8 — d8

25. e5 — e6 f7 — f6

26. Dg3 — c7 Td8 — c8

27. Dc7 — b7: Dc4 — b5

28. Sd7 — b6† Kg7 — h8

29. Dc7 — e7 a7 — b6:

30. De7 — f6‡ Kh8 — g8

31. Df6 — h6: und gewinnt, in Verbindung mit den Freibauern, leicht.

Zweiter Angriff.

1. (d2 — d4) (d7 — d5)

2. (c2 — c4) (d5 — c4:)

3. e2 — e4. Jetzt kann Schw. die Deckung des Gambitbauern versuchen oder die Spielart der zweiten Vertheidigung wählen.

Erste Vertheidig. (2. Angr.)

3. . . . . b7 — b5

4. a2 — a4 c7 — c6

5. a4 — b5: c6 — b5:

6. b2 — b3, auf 6. Sb1 — c3 würde Lc8 — d7 folgen.

6. . . . . e7 — e5

7. d4 — d5 od. A. a7 — a5

8. b3 — c4: b5 — b4 und ich lasse dahin gestellt, welche Partei sich im Vortheil befindet.

A. zur 1. Verth. (2. Angr.)

7. d4 — e5: dieser Zug, statt 7. d4 — d5 würde gezwungen sein, wenn man 5. b2 — b3 vor dem Abtausch des Thurmbauern gethan, und Schw. darauf 5. e7 — e5 geantwortet hätte.

7. . . . . Lf8 — b4†

8. Ke1—e2 Dd8—d1†
9. Ke2—d1: Lc8—b7
10. b3—c4: b5—c4:
11. Lf1—c4: Lb7—e4:
12. f2—f3 Le4—c6
13. Lc1—b2 Sg8—e7

auch hier weiss ich nicht zu entscheiden, ob Weiss besser steht. Der vereinzelte Bauer auf der offenen Thurmlinie pflegt nachtheilig zu sein, weil er gewöhnlich leicht und oft angegriffen wird, hier scheint er aber wirksam vordringen zu können.

Zweite Vertheidig. (2. Angr.)

1. (d2—d4) (d7—d5)
2. (c2—c4) (d5—c4:)
3. (e2—e4) e7—e5
4. d4—d5 oder wie in der Veränderung d4—e5:

4. . . . . f7—f5

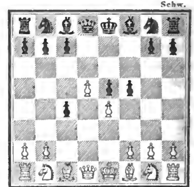
diese Oeffnung auf der Königsseite ist höchst wichtig, sie zerstört das Centrum und paralysirt den Angriff. Ueberhaupt ist es rathsam, den Läuferbauern gegen e4 abzutauschen, namentlich damit bei der Rochade der Thurm sogleich wirksam wird.

5. Lf1-c4: od. B. Sg8—f6
6. Sg1—f3 Lf8—d6
7. e4—f5: Lc8—f5:
8. 0—0 0—0
9. Sb1—c3 Sb8—d7

das Spiel hat als Folge der Züge e2—e4 und f7—f5 einen ganz andern Charakter angenommen, als in dem ersten Angriffe bei e2-e3. Es ist jetzt auf beiden Seiten frei geworden. Der Bauer d5 gewährt hier keinen Vortheil, weil Schwarz dafür einen ebenso günstig gestellten Königsbauern besitzt.

B. zur 2. Verth. (2. Angr.)

Schw.



W.

Es ist nicht nothwendig, dass W. den Gambitbauer jetzt sogleich nimmt.

5. Sb1—c3 Sg8—f6
6. [f2—f3]

e4-f5: und nachher Lf1-c4: wäre einfacher und ebenfalls gut. Mit dem Vorrücken des f-Bauers einen Schritt muss man in den Anfängen sehr vorsichtig sein, da der Zug den König vor und nach der Rochade bloss stellt, ohne selbst anzugreifen.

6. . . . . Lf8—c5

7. (*Lf1—c4*:) Dieses ist nicht rathsam, es sollte Lc1—g5 geschehen, um den Springer zu fesseln und dem Angriffe auf der Königsseite vorzubeugen.

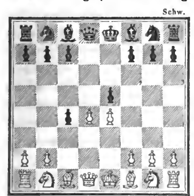
7. . . . . f5—e4:

8. Dd1—e2, worauf Schwarz

mit Vortheil rochirt. 8. F3 — E4: wäre, wegen 8. SF6 — G4, noch schlimmer gewesen.

Veränderung. (2. Verth. 2. Angr.)

Schw.



W.

4. D4 — E5: DD8 — D1†
5. KE1 — D1: LC8 — E6
6. F2 — F4 G7 — G6
7. SB1 — D2 [SB8 — D7].

Die Deckung des Bauers c4 würde nicht gelingen, daher ist es besser, ihn gegen den Angriff aufzugeben.

8. LF1 — c4: LE6 — c4:
9. SD2 — c4: 0 — 0 — 0
10. KD1 — c2 SD7 — c5 und

Schwarz hat eine vortheilhafte Stellung. Er konnte auch noch anders spielen, z. B. 5. SB8-c6; 6. F2-F4, Lc8 — G4†; 7. LF1 — E2, 0-0-0†; 8. Lc1-D2, LG4-E2†; 9. SG1-E2, LF8-B4; 10. SB1 — c3, SG8 — E7, die Spiele stehen gleich.

Dritter Angriff.

1. (D2 — D4) (D7 — D5)
2. (c2 — c4) (D5 — c4:)
3. SB1 — c3 c7 — c5, zog

Schwarz hier E7 — E5, so reducirte sich das Spiel durch 4. D4 — E5: oder 4. D4 — D5 auf frühere Varianten.

4. D4 — D5 E7 — E6
5. E2 — E4 E6 — D5:
6. E4 — D5: LF8 — D6
7. LF1 — c4: SG8 — E7

Die Spiele sind gleich, nur hat Weiss einen kleinen Vortheil des Angriffs bewahrt.

Wir haben oben bemerkt, dass sich Schw. die Vertheidigung erleichtert, wenn er das Gambit nicht annimmt. Er kann dies auf drei Arten, mit 2. E7 — E6, c7 — c6 und c7 — c5 thun, jedoch verdient das erstere Spiel, E7-E6, den Vorzug.

2. *c7 — c5* ist deshalb nicht vollkommen gut, weil 4. c4 — D5:, DD8 — D5:; 4. E2 — E3, c5 — D4:; 5. SB1 — c3, DD5-D8; 6. E3-D4:, E7 — E6 folgt und Schw. um einige Züge in Rückstand bleibt.

Der Zug 2. c7 — c6 geschieht in der Absicht, den Bauer D5, wenn er genommen wird, zu ersetzen und zugleich die c-Linie zu öffnen. W. wird aber, ohne weitere Veranlassung nicht nehmen, und dann ist der Springer B8 vorläufig behindert, was indess hier kein wesentlicher Nachtheil sein mag.

1. (D2 — D4) (D7 — D5)
2. (c2 — c4) (c7 — c6)
3. SB1 — c3 SG8 — F6
4. E2 — E3 Lc8 — F5

Wenn statt des Läufers E7—E6 gezogen wird, so folgt 5. F2—F3, dann SG1—H3—F2, DD1—B3, und Weiss wird mit den Bauern im Centrum vorgehen. Schw. konnte sich diesem Plane vielleicht wirksam widersetzen, wenn er 3. F7-F5 that.

5.	c4—D5:	c6—D5:
6.	DD1—B3	DD8—D7
7.	SG1—F3	E7—E6
8.	SF3—E5	DD7—c7

9. Lc1—D2. Weiss hat den Angriff, er würde ihn aber verloren haben, wenn er auf den Gewinn des Bauern B7 mit LF1—B5 und DB3—A4 gespielt hätte.

Bei der Nichtannahme des Gambits scheint 2. E7—E6 sehr gut zu sein, obgleich der Läufer c8 für den Augenblick eingeschlossen bleibt. Der Bauer c7 ist hier zum Gegengambit bestimmt, welches W. ebenfalls zu dem Zuge E2—E3 veranlasst. Die Folge wäre etwa:

1.	(D2—D4)	(D7—D5)
2.	(c2—c4)	(E7—E6)
3.	SB1—c3	c7—c5

übrigens könnte hier auch 3. F7-F5 geschehen.

4. E2—E3, bei der Annahme des von Schw. gebotenen Gambits würde ebenfalls kein Vortheil zu erlangen sein.

4. . . . . SG8—F6

dies geschah nicht im vorigen Zuge, weil der Springer gefesselt und dadurch das Vorrücken des Bauern c7—c5 verzögert werden konnte.

5. SG1—F3 SB8—c6

Das Spiel steht ganz gleich und wird sich bei richtiger Fortsetzung im Centrum auflösen.

6. A2—A3 B7—B6, bequemer wäre zunächst A7—A6.

7. c4—D5: E6—D5:

8. LF1—B5 *Lc8—B7*, auf diesen Zug geht ein Bauer verloren, welcher durch Lc8-D7; 9. SF3-E5, TA8—c8 noch gehalten werden konnte.

9.	SF3—E5	TA8—c8
10.	DD1—A4	DD8—c7
11.	DA4—A7:	LF8—E7
12.	LB5—c6†	LB7—c6:
13.	DA7—c7:	Tc8—c7:

Weiss thut, da er um einen Bauer stärker ist, wohl daran, abzutauschen. Uebrigens stand seine Dame auch auf A7 sehr ungünstig. Im Verlauf der Partie wird man bemerken, dass Schw. sich möglichst im Angriff zu erhalten sucht, W. hingegen, wie dies leicht geschieht, im Zutrauen auf sein erlangtes Uebergewicht, einige schwache Züge macht.

14.	SE5—c6:	Tc7—c6:
15.	*0—0*	KE8—D7

Die Rochade entfernt den König, welcher in der dargestellten Position besser nach der Mitte gebracht wird. Nach dem Abtausch der Damen ist es gut, den König thätig zu verwenden.

(S. das folgende Diagramm.)



16. Tf1—d1	c5—c4
17. f2—f3	Th8—d8
18. Lc1—d2	h7—h6

Weiss hätte 18. e3-e4 thun können.

19. Sc3—a2	g7—g5
20. Ld2—b4	Tc6—e6
21. Lb4—e7:	Te6—e7:
22. Kg1—f2	g5—g4
23. Sa2—c3	h6—h5
24. Td1—e1	Td8—e8
25. Te1—e2	h5—h4
26. Ta1—e1	Te8—g8
27, e3—e4	g4—g3†
28. Kf2—g1	d5—e4:
29. Sc3—e4:	Sf6—e4:

30. f3—e4: Im Allgemeinen ist die Vereinigung der Bauern zu empfehlen, jetzt kommt aber auch Te2—e4: in Betracht, da hierbei noch eine Figur getauscht würde. Uebrigens wäre dann, obgleich noch vier Thürme im Brette sind, schon auf das Spiel der möglicher Weise allein übrig bleibenden Bauern Rücksicht zu nehmen. Es bietet sich nämlich folgende Variante mit ihren Abzweigungen dar. Der Leser mag daran ermessen, wie weit sich oft die Voraussicht des Spielers zu erstrecken hat. 30. Te2-e4:, Tg8—e8; 31. h2—g3:, h4—g3:; 32. Kg1-f1, f7-f5; 33. Te4-e7†, Te8-e7:; 34. Te1-e7†, Kd7-e7:; 35. Kf1—e2, a3—a4 oder f3-f4, mit allen daraus sich ergebenden Folgen.

30.	Tg8—g4
31. h2—g3:	h4—g3:
32. Te2—e3	b6—b5
33. Te1—e2	Te7—e8
34. Kg1—f1	Kd7—d6
35. Kf1—e1	Tg4—f4
36. Ke1—d2	f7—f5
37. Te3—g3:	Té8—e4:
38. Te2—e4:	Tf4—e4:
39. Kd2—c3	Kd6—d5
40. Tg3—f3	f5—f4

41. Tf3—h3, wir werden unter den Endspielen zeigen, dass durch 41. g2-g3 die Partie verloren geht.

41.	Te4—e3†
42. [Kc3—d2]	Kd5—d4:

43. Th3—e3: und gewinnt.

Zweites Spiel.

Bisher haben wir die Folgen des angenommenen und abgelehnten Damengambits betrachtet, man kann aber auch suchen, demselben ganz auszuweichen, indem man nicht 1. D7—D5 auf 1. D2—D4 erwidert. Es bieten sich dann namentlich drei Züge: 1. E7-E6, 1. c7-c5 und 1. F7—F5 dar.

Erste Vertheidigung.

1. D2—D4 E7—E6

scheint nicht die grösstmöglichste Entwickelung herbeizuführen, in der Erwägung aber, dass es die Angriffslinie von c4 nach F7 unterbricht, also die Wirksamkeit des Läufers F1 für manche Varianten beschränkt und dem Bauer D7 als Stütze zum baldigen Vorrücken dient, darf man es nicht verwerfen. Der Gambitzug c2-c4 kann nun geschehen, worauf entweder F7-F5 erfolgt, oder D7-D5 das Spiel auf eine bereits entwickelte Variante zurückführt. Am gewöhnlichsten wird gezogen:

2. E2—E4 D7—D5

Weniger gut wäre 2. c7—c5, da 3. D4-D5 darauf folgen und Schw., wegen des zurück bleibenden Königsbauern etwas beschränkt werden könnte.

Erster Angriff. (1. Verth.)

3. E4—E5 in der Absicht, das Spiel des Gegners einzuengen und für die eigenen Operationen mehr Platz zu gewinnen. Die angegriffenen Punkte sind aber in der gegenwärtigen Stellung nicht die einzigen, welche Schw. betreten muss, um seine Steine ohne Zeitverlust in Thätigkeit zu setzen. Wir werden daher sehen, dass die vorgerückten Bauern dem Anziehenden nicht allein keinen Vortheil gewähren, sondern, wegen des Schutzes, den sie hier dauernd erfordern, sogar die Rolle des Vertheidigenden auf ihn übertragen.

3. . . . . [c7—c5], ein Zug, welcher der Dame den wichtigen Ausgang nach B6 gestattet, das feindliche Centrum sogleich bedroht und zu einer Deckung nöthigt oder dem Läufer F8 freies Spiel verschafft.

4. c2—c3. Hier konnte L F1-B5† geschehen, worauf Schw. aber Gelegenheit fand, seinen eingeschlossenen Damenläufer zum Abtausch zu bringen. Er hätte übrigens auch sehr gut 4. S B8-c6 zwischensetzen gekonnt, denn wenn dieser Springer genommen wurde, gewann der Läufer den Ausgang nach A6 und der

Thurm die offene B-Linie, was stets wichtig ist. Der Doppelbauer c6 und c7, der sich dem Centrum anschliesst, wäre ferner ein Vortheil, da er, ohne Angriffen ausgesetzt zu sein, gegen D4 abgetauscht werden kann und D5 dadurch frei macht. Der bei dieser Spielart isolirte Bauer A7 kann auch kein Bedenken erregen, da die Linie A für den weissen Thurm geschlossen ist und sich daher wenig Gelegenheit zu Angriffen auf dieser Seite darbietet.

4. . . . . . SB8 — c6
5. SG1 — F3 [DD8 — B6]
6. LF1 — D3 Lc8 — D7
7. LD3 — c2 TA8 — c8 und

man sieht, wie die Steine auf der Seite der Dame gut entwickelt sind.

8. 0 — 0 F7 — F6
9. B2 — B2 c5 — D4:
10. c3 — D4: F6 — E5:
11. D4 — E5: LF8 — c5

Weiss befindet sich offenbar in einer sehr übelen Lage. Er kann einen Angriff mit 12. SF3 — G5 versuchen, jedoch wird er damit nicht durchdringen. Es scheint, als sei die Verlegenheit nur deshalb entstanden, weil E5 nicht hinreichend gedeckt war, ein Uebelstand, dem mit dem Zuge F2 — F4 hätte abgeholfen werden können. Indess genügt dies ebenso wenig und bereitet dem Könige neue Schwierigkeiten für die Rochade, nämlich:

5. F2 — F4 DD8 — B6
6. SG1 — F3 Lc8 — D7
7. B2 — B3 SG8 — H6
8. Lc1 — E3 E5 — D4:
9. LE3 — D4: LF8 — c5 und

Schw. hat immer das bessere Spiel, welches auch bei 7. LF1 — E2, statt B2 — B3, der Fall sein würde:

7. LF1 — E2 SG8 — H6, ein

Feld, welches der schwarze Springer in dieser Partie oft betritt.

8. *0 — 0* c5 — D4:
9. c3 — D4: Sc6 — D4:
10. SF3 — D4: SH6 — F5 und

gewinnt.

Zweiter Angriff. (1. Verth.)

1. (D2 — D4) (E7 — E6)
2. (E2 — E4) (D7 — D5)
3. E4 — D5: E6 — D5:
4. SG1 — F3 SG8 — F6

Es konnte auch 4. c2-c4, SG8-F6 (LF1-B4†; 5. SB1-c3, SG8 — E7; 6. A2-A3 etc.); 5. SB1-c3, LF8-E7; 6. SG1 — F3, 0 — 0; 7. LF1 — E2 mit gleichem Spiel geschehen.

5. LF1 — D3 c7 — c5

Auf 5. Lc1 — E3 wäre Lc8 — E6 und beiderseits die Rochade gefolgt.

6. 0 — 0 c5 — D4:
7. LD3 — B5† SB8 — c6
8. SF3 — D4: Lc8 — D7
9. TF1 — E1† LF8 — E7

Die Spiele sind gleich.

Zweite Vertheidigung.

1. D2 — D4 *c7 — c5.* Dieser Zug ist anscheinend gut, weil Schw., wenn der Bauer genommen wird, 2. E7 — E6 thut und ihn zu-

rück gewinnt. W. könnte 2. E2-E4 ziehen, nnd Combinationen veranlassen, die wir im vierteu Spiele näher betrachten werden, hier nehmen wir aber an, es geschähe 2. D4-D5, da dieses den Vortheil der Position gewährt.

2.	[D4—D5]	E7—E5
3.	E2—E4	D7—D6
4.	F2—F4	

Weiss wird nur dadurch die bessere Stellung erlangen, dass er entweder seinen Bauer D5 frei macht, oder E5 entfernt, um auf D6 seine Angriffe richten zu können. Wenn hierbei E4 rückständig wird, so steht dieser Bauer, welcher dann nöthigenfalls vorrücken kann, doch weniger ungünstig als D6, welches den Läufer F8 behindert.

4.	. . . .	F7—F5
5.	LF1—D3	F5—E4:
6.	LD3—E4:	SG8—F6
7.	SB1—C3	LF8—E7
8.	SG1—F3	0—0
9.	F4—E5:	D6—E5:
10.	0—0	

nnd hat den Vortheil, dass der vorgerückte freie Bauer D5 durch C2 unterstützt werden kann, während E5 vereinzelt dasteht.

Dritte Vertheidigung.

Auch der Läuferbauer des Königs kann als Gegenzug auf 1. D2—D4 gewählt werden. Er veranlasst ein sicheres und gewöhnlich geschlossenes Spiel, jedoch ist die Vertheidigung nicht ganz einfach.

1. D2—D4 F7—F5 ist rein vertheidigend und weniger darauf gerichtet, die eigenen Bauern auf der Mitte zu vereinigen, indem E7 vorläufig zurück bleibt. Dies würde ein Nachtheil sein, wenn das Spiel offen und der Königsbauer den feindlichen Angriffen ausgesetzt wäre. Bei der geschlossenen Position und dem vorgeschobenen Bauern F5, welcher die Königsseite deckt und nach der kurzen Rochade dem Thurme mehr Freiheit als gewöhnlich gestattet, ist aber keine Gefahr vorhanden.

2. C2—C4 oder s. Veränderungen.

2.	. . . .	SG8—F6
3.	SB1—C3	E7—E6
4.	E2—E3	D7—D5
5.	SG1—F3	C7—C6
6.	LF1—E2	LF8—E7
7.	0—0	0—0,

der Bauer E6 ist allerdings zurück geblieben, aber er dient dem Bauern D5 als Deckung und kann nicht bedroht werden. Eine Schwierigkeit scheint noch in der Entwickelung des Springers B8 zu liegen. Dieser Springer wird aber über D7 nach F6 geführt, während Springer F6 nach E4 geht. Die Vertheidigung ist dann vollständig. Dieselbe ist übrigens nicht ausschliesslich an die hier aufgestellten Züge gebunden. Man kann auch den Plan ausführen,

den Bauern E7, unterstützt durch D7 — D6, nach E5 vorzubringen.

Erste Veränderung. (3. Verth.)

1.	(D2 — D4)	(F7 — F5)
2.	E2 — E4	F5 — E4:
3.	S B1 — C3	S G8 — F6
4.	L C1 — G5	C7 — C6
5.	L G5 — F6:	E7 — F6:
6.	S C3 — E4:	D7 — D5

Hier könnte auch der Damentausch durch D D8-E7; 7. D D1-E2, D7-D5; 8. S E4-D6†, K E8-D7; 9. S D6-C8:, K D7-C8:; 10. 0-0-0, D E7-E2: herbeigeführt werden.

7.	S E4 — G3	L F8 — D6
8.	S F1 — D3	0 — 0

Das Spiel ist mit 9. S G1 — E2 oder 9. D D1 — D2 fortzusetzen und steht gleich gut für beide Theile.

Zweite Veränderung. (3. Verth.)

1.	(D2 — D4)	(F7 — F5)
2.	H2 — H3 mit der Absicht, nachher G2 — G4 vorzurücken.	
2.	. . . .	S G8 — F6

3. G2 — G4, dies ist wohl das einzige Beispiel eines Gambits, in welchem der Bauer G2 ohne Nachtheil preisgegeben wird. Schw. zieht hier am besten 3. D7-D5 und später C7-C5.

3.	. . . .	F5 — G4:
4.	H3 — G4:	S F6 — G4:
5.	E2 — E4	D7 — D6
6.	L F1 — E2	H7 — H5
7.	L C1 — G5	G7 — G6
8.	S G1 — H3	L F8 — H6
9.	D D1 — D2	E7 — E5
10.	L E2 — G4:	L H6 — G5:
11.	S H3 — G5:	L C8 — G4:
12.	F2 — F3	L G4 — D7
13.	D4 — E5:	D6 — E5:

14. S B1 — C3 und steht trotz des verlorenen Bauern nicht schlecht.

Drittes Spiel.

Ausser den Bauern D2 nnd E2 können im ersten Zuge auch die anderen beliebig bewegt werden, besonderes Interesse dürften aber nur 1. C2 — C4 nnd 1. F2 — F4 gewähren, obgleich auch die hierans entstehenden Partieen, wegen der häufig verschränkten Bauern, wenig zu geistreichen Combinationen Gelegenheit bieten. Auf das Erstere folgt 1. C7 — C5 und sperrt das Spiel; 1. F2 — F4 hingegen könnte als nicht hierher gehörig betrachtet werden, da es das Spiel nicht auf der Damenseite eröffnet. Dieser Einwand wird aber durch den gewöhnlich erfolgenden Gegenzng 1. D7 — D5 mit 2. C7 — C5, welcher an die Eröffnung 1. D2 — D4, F7 — F5; 2. C2 — C4, E7 — E6 er-

innert, beseitigt. Hierdurch bemächtigt sich Schw. der Mitte und scheint Weiss davon auszuschliessen, so dass der Zug F2—F4 verworfen werden müsste, wenn es kein Mittel gäbe, den erwähnten Plan unschädlich zu machen. Allerdings zielt F2—F4 nicht unmittelbar auf die Aufstellung der eigenen Mittelbauern hin, es hindert aber auch die Entwickelung des Gegners auf der Königsseite und erlaubt, später mit D2—D4 und c2—c4 das Vordringen der Mitte auf der andern Seite zu hintertreiben. Auch ein hiervon abweichender Plan, den die folgende Partie anschaulich macht, ist möglich und zeigt, dass F2-F4, wenn auch wenig angreifend, sich doch entschieden unnachtheilig für Weiss bewährt.

1.	F2—F4	D7—D5
2.	SG1—F3	c7—c5
3.	E2—E3	SB8—c6
4.	LF1—B5	A7—A6.

Der letzte Zug war nutzlos, er geschah offenbar, um den Läufer zum Nehmen zu veranlassen und den Bauer B7 der Mitte näher zu bringen. Welcher Uebelstand sich indess hier aus der Verdoppelung des Bauern ergiebt, zeigt der 7te Zug, der einen freistehenden dreifachen Bauern möglich macht.

5.	LB5—c6†	B7—c6:
6.	0—0	E7—E6
7.	c2—c4	SG8—H6
8.	DD1—E2	LF8—D6
9.	SB1—c3	DD8—E7
10.	B2—B3	F7—F6
11.	D2—D3	0—0
12.	E3—E4	D5—E4:
13.	D3—E4:	E6—E5,

der Bauer rückt, damit nicht E4—E5 geschehe, selbst vor, obgleich dabei ein neuer Doppelbauer auf E6 entstehen könnte.

14. F4—F5, Weiss will lieber den Angriff auf die Rochade unternehmen. *Es ist häufig gut, wenn der Gegner bereits rochirt hat, den Bauer F4 weiter zu rücken, als ihn gegen E5 umzutauschen.*

14.	....	SH6—F7
15.	SF3—H4	Lc8—D7

16. TF1—F3, die dargestellte Position eignet sich zur Ausführung des Angriffs hauptsächlich mit den Officieren. Wir werden später Gelegenheit finden, auch das Vorrücken aller Bauern eines Flügels, bei denen sich dann gewöhnlich der eigene König nicht befindet, gegen die feindliche Rochade zu zeigen.



16.	....	TF8—D8

17.	Lc1—e3	Ld7—e8
18.	Ta1—f1	Sf7—g5
19.	Tf3—g3	h7—h6
20.	De2—g4	Td8—d7
21.	Sh4—f3	Kg8—f8
22.	Sf3—g5:	h6—g5:
23.	h2—h4	g5—h4:
24.	Dg4—h4:	De7—f7

25. Le3—h6 und gewinnt die Dame für Thurm und Läufer.

Viertes Spiel.

Gegenstand der Untersuchung werden jetzt die Gegenzüge auf 1. e2—e4 sein, insofern sie die Eröffnung des Spiels auf der Damenseite herbeiführen. Die Antwort 1. e7—e5 nämlich, welche die natürlichste ist, wird erst zu den Combinationen des nächsten Abschnitts den reichhaltigen Stoff liefern. Wenn man allein von dem Gesichtspunkte ausgeht, möglichst vielen Hauptstücken mit dem ersten Zuge den Ausgang zu öffnen, so verdient 1. e2—e4 vor allen andern Zügen empfohlen zu werden. Der Dame werden die Felder e2, f3, h5 zugänglich, und dem Läufer steht c4 offen. Der schwache Punkt f7 wird also sehr bald bedroht werden. Diese Vorzüge kann aber die Vertheidigung des zweiten Spielers vereiteln. Wir wollen nun zunächst die Gegenzüge betrachten, welche den erwähnten Angriffen vorbeugen und daher die einfachste Vertheidigung gewähren. Sie sind: 1. e7-e6 und 1. c7—c5. Diese Anfänge führen zu zwei sehr beliebten Partieen, dem sogenannten französischen und dem sicilianischen Spiele.

Erste Vertheidigung.

1. e2—e4 e7—e6. Was bei Gelegenheit des zweiten Spieles, dessen Combinationen sich jetzt zum Theil wiederholen, über diesen Zug bereits bemerkt wurde, muss hier bestätigt werden. Weiss thut am besten: 2. [d2—d4], d7—d5; 3. [e4—d5:], e6—d5: u. s. w., oder: 2. c2-c4, c7-c5; 3. d2-d4, c5—d4:; 4. Dd1-d4:, Sb8-c6:; 5. Dd4-d3, Lf8-c5; 6. Sb1-c3, Sg8—e7 u. s. w. Weiss suchte bei diesem Spiele den Bauer d7 am Vorrücken nach d5 zu hindern, wir glauben aber nicht, dass Schw. darum schlechter steht.

Häufig wird man aber 2. F2-F4 machen sehen, wir wollen deshalb auch auf diese sehr belehrende Spielart näher eingehen.

2. *F2—F4* D7—D5

3. *E4—E5*. Dieser Zug entspricht zwar den allgemeinen Regeln über das Centrum, denn man weicht dem Tausch aus, gewinnt dabei Terrain und scheint hinreichend gedeckt, dennoch wird Weiss dadurch, analog wie bei dem ersten Angriffe des zweiten Spiels, in Verlegenheit gebracht. Es ist daher rathsam, die oben bezeichnete andere Wendung des Spieles zu wählen.

3. . . . . c7—c5

4. SG1—F3 SB8—c6

5. c2—c3 F7—F6, dieser Bauer könnte zwei Schritte thun, er würde dann Schw. auf der Königsseite sehr gut schützen, aber auch den Punkt E5 ausser Gefahr setzen. Indem der Bauer nur einen Schritt gezogen wird, behält Schw. das Mittel, der Partie den Charakter des gesperrten Spieles nach Umständen durch F6—E5: zu nehmen.

6. SB1—A3, der Springer wird in der Absicht gezogen, ihn nach c2, zur Deckung des Punktes D4, zu bringen.

6. . . . . SG8—H6. Die Felder am Rande sind nicht die vortheilhaftesten Plätze, hier ist der Springer aber nicht schlecht postirt, weil er beliebig nach F5, zur nochmaligen Bedrohung für D4, oder nach F7, zur Verstärkung des Angriffs gegen E5, gezogen werden kann.

7. SA3—c2 DD8—B6. Der Zug der Dame ist in der französischen Partie äusserst wichtig, weil er den Punkt B2 bedroht und bei manchen Combinationen die kurze Rochade erschwert.

8. D2—D4 Lc8—D7

9. Sc2—E3 c5—D4:

10. c3—D4: LF8—B4†

11. KE1—F2. Es fällt auf, dass Weiss die Rochade aufgiebt, er thut es jedoch in der Voraussetzung, dass der König nach G3 gehen und dort, da sich die meisten schwarzen Officiere nach der Damenseite gewendet haben, sicher stehen wird. Wir halten den Plan aber nicht für gut und fügen deshalb in der Veränderung, die schon beim 9ten Zuge beginnt, die Spielart bei, welche die correcteste sein dürfte.

11. . . . . 0—0

12. KF2—G3 TA8—c8

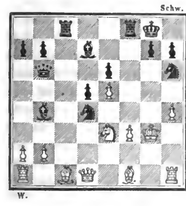
13. H2—H4 F6—E5:

14. F4—E5: TF8—F3‡

15. G2—F3: Sc6—D4:. Im Allgemeinen ist ein leichter Officier mit nur einem Bauern noch keine genügende Entschädigung für den Verlust eines Thurmes. Der hinzukommende Vortheil des Angriffes kann aber den Unterschied ausgleichen, und in der gegenwärtigen hier

dargestellten Position ist die Entwickelung des weissen Spieles bedeutend erschwert.

Schw.



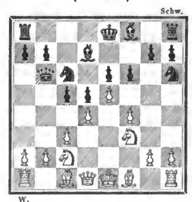
W.

16.	LF1 — D3	Tc8 — F8
17.	F3 — F4	LB4 — c5
18.	TH1 — F1	LD7 — B5
19.	LD3 — B5:	DB6 — B5:
20.	KG3 — H3	SD4 — E2
21.	SE3 — G2	SH6 — F5
22.	KH3 — H2	SE2 — G3
23.	TF1 — F3	SG3 — E4
24.	DD1 — F1	DB5 — E8
25.	B2 — B4	Lc5 — D4
26.	TA1 — B1	DE8 — H5
27.	TB1 — B3	TF8 — c8
28.	Lc1 — E3	Tc8 — c2
29.	KH2 — G1	SF5 — E3:
30.	TF3 — E3:	SE4 — D2
31.	DF1 — D3	Tc2 — c1 †
32.	KG1 — H2	SD2 — F1 †

und gewinnt.

Veränderung zum 9ten Zuge.
(1. Verth.)

Schw.



W.

9. B2 — B3 TA8 — c8

Dieser Thurm steht auf der Linie c sehr gut.

10.	LF1 — D3	SH6 — F7
11.	Lc1 — E3	c5 — D4:
12.	c3 — D4:	Sc6 — B4
13.	Sc2 — B4:	LF8 — B4 †
14.	LE3 — D2	F6 — E5:

wenn sich Schwarz keinen Vortheil von der Oeffnung verspricht, kann er rochiren oder F6 — F5 thun. Im letzteren Falle hätte er aber besser den Springer auf H6 gelassen.

15. F4 — E5: 0 — 0 und die Spiele scheinen ausgeglichen.

Zweite Vertheidigung.

1. E2 — E4 c7 — c5

Der Angreifende kann das sicilianische Spiel auf verschiedene Art fortsetzen. Am meisten empfiehlt sich 2. SG1 — F3 oder D2 — D4. 2. F2 — F4, mit dem wir unsere Analyse beginnen, ist minder gut und

führt leicht auf Varianten der vorigen Vertheidigung zurück.

Erster Angriff (2. Verth.).

2.	F2 — F4	S B8 — C6
3.	S G1 — F3	E7 — E6

4. [L F1 — E2]. Der Läufer hat keinen besseren Platz und es ist doch rathsam, ihn zu ziehen, um die Rochade vorzubereiten und die Dame zu decken, weil man auf 4. D7 — D5 am besten den angegriffenen Königsbauer mit 5. D2 - D3 schützt.

4.	. . . .	D7 — D5

5. D2 — D3. Man könnte E4 - E5 vorrücken und nachher mit dem Königsthurm rochiren, Schwarz würde aber durch D5 — D4 eine analoge Bauernstellung auf der Damenseite erlangen, auch durch F7 — F6 und und S G8 — H6 — F7 die Behauptung des Bauern auf E5 sehr schwierig machen.

5.	. . . .	D5 — E4:
6.	D3 — E4:	D D8 — D1†
7.	L E2 — D1:	S G8 — F6
8.	S B1 — C3	L C8 — D7
9.	L C1 — E3	0 — 0 — 0

10. L D1 — E2 L D7 — E8, dieser Zug hat nur den Zweck, die Weissen an der Rochade nach der langen Seite zu hindern, was jedoch in der gegenwärtigen Stellung von keinem Gewicht ist. Es folgt 11. H2 — H3 und die Positionen müssen als gleich betrachtet werden.

Zweiter Angriff (2. Verth.).

1.	(E2 — E4)	(C7 — C5)
2.	S G1 — F3	S B8 — C6
3.	S B1 — C3	E7 — E6

4. L F1 — C4 A7 — A6, dieser Zug hat den doppelten Zweck, dem Springer c3 den Zutritt nach B5 zu wehren, und den Angriff B7 - B5 gegen den Läufer vorzubereiten. Letzterer ist auf c4, wie die Fortsetzung der Partie zeigen wird, nicht besonders wirksam. Er bleibt bis zum Schluss durch den Bauer auf E6 behindert. Wäre der Läufer aber sogleich nach B5 gegangen, so geschah dagegen 5. A7 - A6, S G8 - E7 oder D D8 - B6.

5.	A2 — A4	S G8 — E7

6. D D1 — E2, um das Vorrücken des Bauers D7 zu hindern. Schw. entwickelt aber hier sein Spiel ausnahmsweise auch ohne den Damenbauer zu ziehen.

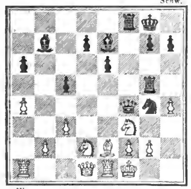
6.	. . . .	S E7 — G6

7. D2 — D3, es wäre besser gewesen, diesen Bauer schon früher zwei Schritte vorzurücken.

7.	. . . .	L F8 — E7
8.	L C1 — E3	0 — 0
9.	0 — 0	[F7 — F5]
10.	E4 — F5:	T F8 — F5:
11.	S C3 — B1	B7 — B6
12.	C2 — C3	L C8 — B7
13.	S B1 — D2	D D8 — C7
14.	D3 — D4	S G6 — F4
15.	D E2 — D1	T A8 — F8
16.	D4 — C5:	B6 — C5:

17. Le3—f4: Dc7—f4:
18. Tf1—e1 Sc6—e5
19. Lc4—e2 Tf5—g5
20. Kg1—f1 Se5—g4
21. h2—h4 Df4—h2, ein sehr eleganter Zug, der aber nicht am schnellsten die Entscheidung in der beigefügten Stellung herbeiführt.

Stand nach dem 21. Zuge von Weiss.



22. Le2—c4 Dh2—h1†
23. Kf1—e2 Dh1—g2:
24. Sf3—g5: Le7—g5:
25. h4—g5: Dg2—f2†
26. Ke2—d3 Df2—f5†
27. Kd3—e2 Df5—e5†
28. Ke2—d3 Sg4—f2†
29. Kd3—c2 De5—f5†
30. Kc2—b3 Sf2—d1:
31. Ta1—d1: Df5—g5:
32. Lc4—d3 Tf8—f2
33. Sd2—e4 c5—c4†
34. Kb3—a2 Lb7—e4:
35. Ld3—e4: Dg5—a5
36. Td1—a1 Da5—c3:

Schwarz gewinnt.

Dritter Angriff. (2. Verth.)

1. (e2—e4) (c7—c5)
2. [d2—d4] c5—d4:
3. Dd1—d4:. Es kann zweifelhaft erscheinen, ob die hier gewählte Spielart correct sei, indem Weiss nicht allein einen Mittelbauer gegen c5 umtauscht, sondern sich auch durch das frühe Vordringen mit der Dame dem Verluste eines Zuges aussetzt. Die Eröffnung der Damenlinie gewährt aber einigen Vortheil, so dass die Entwickelung der Weissen doch bequemer vor sich geht. Dass Weiss übrigens den Bauer d4 am besten sogleich nimmt, beweist die Veränderung.

3. . . . . Sb8—c6

4. Dd4—d1, *es ist im Anfange der Partie besonders rathsam, die Dame auf ein Feld zurückzuziehen, wo sie nicht wiederholten Angriffen ausgesetzt ist. Ihr eigenes Feld ist nicht selten das passendste.* Sie wird jetzt von hier aus, in Verbindung mit den anderen Officieren, das Vorrücken des Bauern d7 nach d5 möglichst zu hindern suchen. Im ersten Gegenspiel soll die Art erwähnt werden, diesen Bauer dennoch bald in Thätigkeit zu setzen. Betrachten wir aber zunächst den Zug

4. . . . . e7—e5

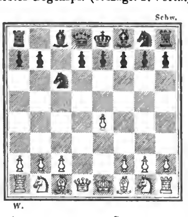
5. Sg1—f3. Zu dieser Stellung kann man auch durch 2. Sg1-f3, Sb8—c6; 3. d2—d4, c5—d4:;

4. Sf3—d4:, e7-e5; 5. Sd4-f3 gelangen, wobei wir bemerken, dass Weiss besser den Springer d4 nach f3 zurück zieht, als damit c6 schlägt, welches dem Nachziehenden gestatten würde, sich mit seinen Bauern der Mitte zu bemächtigen. Für Schw. fügen wir aber hinzu, dass er sich mit 2. e7—e6; 3. d2-d4, d7—d5; 4. e4—d5:, e6—d5:; 5. Lf1—b5†, wegen der frühen Rochade des Gegners, kein bequemes Spiel bereitet haben würde.

5.	. . . .	Sg8—f6
6.	Lf1—c4	Lf8—c5
7.	0—0	0—0
8.	Sb1—c3	h7—h6
9.	a2—a3	d7—d6

Wir wollen nicht entscheiden, ob der rückständige Damenbauer ein erheblicher Positionsfehler ist.

Erstes Gegenspl. (3. Angr. 2. Verth.)



4.	. . . .	Sg8—f6
5.	Sb1—c3	e7—e6
6.	Lc1—g5	Lf8—b4
7.	Dd1—f3	Lb4—c3 ǂ
8.	Df3—c3:	Sf6—e4:
9.	Dc3—g7:	Dd8—g5:
10.	Dg7—h8 ǂ	Ke8—e7
11.	Sg1—f3	Dg5—c5
12.	0—0—0	Se4—f2:
13.	Lf1—d3	Sc6—b4
14.	Ld3—h7:	Sf2—h1:
15.	Td1—h1:	Sb4—a2 ǂ
16.	Kc1—b1	Sa2—b4.

Er hat zwar einen Bauer gewonnen, der Punkt f7 dürfte aber gefährlich bedroht werden, und ausserdem besitzt Schw. wenig Mittel, den Bauer h2 aufzuhalten, weshalb der Ausgang der Partie mindestens zweifelhaft ist. Wir rathen daher zu der einfacheren Vertheidigung 6. Lf8—e7 statt Lf8—b4. Es wird nun das Vorrücken des Bauern d7 möglich und die Position schnell ausgeglichen werden.

Zweites Gegenspl. (3. Angr. 2. Verth.)
(s. das vorige Diagramm.)

4.	. . . .	f7—f5
5.	e4—f5:	Dd8—a5†
6.	Sb1—c3	d7—d6

7. g2—g4, Weiss thäte besser, von der Deckung durch den Bauern abzusehen.

7.	. . . .	h7—h5
8.	f2—f3	h5—g4:
9.	f3—g4:	g7—g6
10.	f5—g6:	Da5—e5†
11.	Dd1—e2	Lc8—g4:
12.	De2—e5:	Sc6—e5:
13.	Sc3—d5:	0—0—0
14.	Sd5—f4	Lf8—h6

15. Lf1 — e3 Sg8 — f6
Schw. hat den Vortheil, dass der Baner e7 frei und mit d6 in Verbindnng ist.

Veränderung des dritten Angriffs. (2. Verth.)

1. (e2 — e4) (c7 — c5)
2. (d2 — d4) (c5 — d4:)
3. Lf1 — c4. Da Schw. jetzt, so wie auf 3. Sg1 — f3, mit e7-e5 decken kann, wird Weiss den Banern d4 nnr beim Anstansch gegen c2 bekommen. Hiernach kann d7 allerdings vielfachen Angriffen ausgesetzt werden, indess steht Schw., da er diesen Bauern mehr hat, doch im Vortheil. Diese Spiele, welche Positionen der zweiten Klasse enthalten, in denen die Bewegungen der Figuren die Hanptsache bilden, pflegen sehr interessante Combinationen herbeizuführen.
3. . . . . Sb8 — c6
4. Sg1 — f3 Sg8 — f6 oder e7 — e5 nnd nachher d7 — d6 nnd Lf8 — e7. Wollte sich Schw. aber dem, namentlich bei der letzteren Spielart, drohenden Angriffe entziehen, so könnte er seine Stellung mit 4. e7-e6; 5. Sf3-d4, d7-d5 verbessern. Manche Spieler ziehen es nämlich vor, von dem Gewinne eines Banern, der eine mühsame Vertheidigung nöthig machen würde, abznsehen und, ohne Vortheil mit gleicher Stellung zn spielen. Warnen müssen wir dabei jedoch vor der Spielart: 5. Sf3-d4, Dd8-h4; 6. Dd1-d3, Sc6-e5; 7. Dd3-e2, Lf8-c5; 8. Lc1 — e3, Dh4-e4:; 9. Sb1-d2, De4-g2:; 10. 0-0-0, denn hier behält Schw. keine günstige Position, er mag zwei oder nur einen Bauern erobern. Will er aber auf den Angriff eingehen, so thnt er besser e7-e5 vor dem Zuge des Springers nach c6, um nämlich die c-Linie noch offen zu behalten nnd die Dame nach c7 zur Decknng für e5 und zugleich zum Angriff gegen den Läufer c4 zn bringen, z. B.:

3. Sg1 — f3 e7 — e5
4. Lf1 — c4 [Dd8 — c7]
5. Lc4 — b3 wohl am besten, obgleich dadurch das Feld besetzt wird, welches später vielleicht die Dame hätte mit Vortheil einnehmen können. Schw. hat, indem er seinen Länfer f8 jetzt vor dem Banern d7 bewegen kann, einen wichtigen Zng für die Vertheidigung nnd mehr Freiheit, als bei der ersten Spielart gewonnen. Er wird wegen seiner Stellnng der Dame darauf sehen, die c-Linie nicht für den Gegner frei werden zn lassen und deshalb wo möglich den Springer b1 auf c3 gegen Länfer f8 zn tauschen und den Banern b2 nach c3 zn bringen suchen.

Schliesslich erwähnen wir noch, dass Weiss ausser dem Gambit d2-d4

ein anderes, aber minder starkes, mit 2. b2 — b4 versuchen konnte. Es folgt dann c5 — b4:; 3. d2-d4, d7 — d5; 4. e4 — e5, e7 — e6; 5. a2 — a3, Sb8 — c6 u. s. w.

Fünftes Spiel.

Unter den noch nicht erwähnten Gegenzügen auf e2 — e4 verdienen 1. d7 — d5, b7 — b6 und Sb8 — c6 besonders hervorgehoben zu werden. Die erste Spielart, welche in der Absicht geschehen kann, durch Abtausch des Königsbauern der Bildung eines Centrums gleich beim Beginn zuvorzukommen, hat den Fehler, dass Weiss, indem er Sb1 - c3 gegen die Dame auf d5 thut, ein Tempo gewinnt. Nehmen musste aber Schw. den auf d5 schlagenden Bauern, wie die folgende Ausführung lehrt:

1.	e2 — e4	d7 — d5
2.	[e4 — d5:]	Sg8 — f6
3.	Lf1 — b5†	Lc8 — d7
4.	Lb5 — d7‡	Dd8 — d7:
5.	d2 — d4	Sf6 — d5:

6. Sg1 — f3 und Weiss wird sein Spiel bedeutend besser ordnen; er konnte aber auch den gewonnenen Bauern auf folgende Art behaupten:

4. [Lb5 — c4]. Wir dürfen hier nicht unbemerkt lassen, dass die Spielart 4. Lb5 — d7‡, Dd8-d7:; 5. c2 — c4, welche sich sehr natürlich darbietet, nicht die sicherste ist. c7 — c6, e7 — e5 und die Rochade mit dem Damenthurm geben der schwarzen Partie eine schnelle Entwickelung, welche, ohne vielleicht den Bauern ganz zu ersetzen, dem Gegner sehr lästig wird. Die daraus entspringenden Figurenspiele sind ebenso unterhaltend als lehrreich, weil sich die Angriffe um den zurückgebliebenen Bauern der Dame drehen.

4. . . . . b7 — b5

Das Vorrücken der Springerbauern schwächt gewöhnlich die Flügel und giebt dem Gegner Gelegenheit, dagegen den Eckbauern zu tauschen und sich die Thurmlinie zu öffnen. Hier geschieht der Zug, um d5 zu isoliren und die Ausschliessung des Springers b1 von dem Felde c3 möglich zu machen.

5. Lc4 — b3 Ld7 — g4

6. f2 — f3 Lg4 — c8. Der Läufer ging nach g4, um den Zug des Bauern zu veranlassen, welcher den König entblösst und der Dame, sowie dem Springer das Feld f3 versperrt. Nach c8 zog sich dann der Läufer zurück, weil er auf b7 oder a6 wirksam werden kann, hingegen auf f5 durch g2 — g4 zurück

gedrängt, oder von dem über c3 und B5 in das Spiel dringenden Damenspringer später bedroht werden möchte.

7.	[Dd1 — E2]	A7 — A6
8.	c2 — c4	A6 — A5
9.	c4 — B5:	A5 — A4
10.	Lb3 — c4	Sf6 — d5:

11. Sb1 — c3 und behält das bessere Spiel.

Ein anderes Gambit 1. E2 — E4, F7 — F5 bedarf kaum der Erwähnung, indem Weiss ohne Mühe den Bauern gewinnt und behauptet.

Der angeführte zweite Gegenzug 1. B7 — B6, welcher dem Damenläufer einen Posten zum Angriff auf die Königsseite des Gegners verschafft, ist nicht empfehlenswerth. Er kann indess ohne Nachtheil gethan werden, nur muss man nicht verabsäumen, zur rechten Zeit E7-E6 und nachher c7 — c5 zu spielen.

Rücksichtlich des letzten Vertheidigungszuges bemerke ich endlich, dass 1. Sb8 - c6 von dem Nachziehenden häufig geschieht, wenn der Bauer F7 vorgegeben ist und deshalb E7 — E5 nicht ungedeckt vorrücken darf. In den Spielen ohne Vorgabe ist der Zug aber nicht zu loben, indem 2. d2 — d4, E7 — E5; 3. d4 — E5: oder 2. d7 — d5; 3. E4 - d5:, Dd8 - d5:; 4. Lc1 - E3, B7 — E6; 5. c2 — c4, Dd5 — A5†; 6. Sb1 — c3 folgt. Bei der letzteren Spielart würde 3. E4 — E5 zu einer geschlossenen und für beide Theile ziemlich gleichen Position geführt haben.

Man könnte hier, falls man von den Varianten der Eröffnung 1. E2 - E4, E7 — E5 absehen wollte, die Erörterung über die Spielanfänge schliessen. Der eben beendete Abschnitt, welchen man passend den der Vertheidigung nennen möchte, enthält die besten Gegenzüge, welche am einfachsten die Positionen ausgleichen. Bei der Eröffnung durch beide Königsbauern schwindet der Vortheil des Anzuges minder rasch, diese Partieen, welche die Mehrzahl der Spieler gewöhnlich wählt, sind aber zu interessant und wichtig, um übergangen zu werden. Mehrere der dahin gehörigen Spielarten tragen die Namen Derer, die sie eingeführt haben, und lassen schon daraus erkennen, dass man grosses Gewicht auf sie gelegt hat.

Zweite Abtheilung.

Eröffnungen auf der Seite des Königs.

A. Gewöhnliche Spiele auf der Königsseite.

Indem der Nachziehende auf 1. E2 — E4 ebenfalls den Königsbauern zwei Schritte spielt, giebt er zu dem Angriff gegen diesen Bauern Gelegenheit und wird zu einem Vertheidigungszuge veranlasst. Ferner ist das Feld F7 dem baldigen Angriffe des Läufers F1 ausgesetzt, und Weiss wird in vielen Spielarten zuerst den feindlichen Königsbauer durch F2 — F4 oder D2 — D4, und zwar oft unterstützt durch c2 — c3, aus der Mitte entfernen, dem eigenen Bauern E4 aber das Vorrücken möglich machen. Dabei fehlt dem Schwarzen die Freiheit, wie in den früheren Spielen, mit c7 — c5 die Stellung des Gegners zu schwächen. Zur Abwehr der möglichen Angriffe auf F7 wird gewöhnlich die Rochade nach G8 nöthig und deshalb muss der Königsläufer früh und am besten nach c5 gezogen werden, obgleich ihm dort der feindliche Damenbauer entgegen zu kommen droht.

In diesen Punkten ist für die Eröffnungen auf der Königsseite die Schwierigkeit einer vollkommenen Vertheidigung, welche aber dennoch möglich bleibt, angedeutet.

Positionen mit verschränkten Bauern in der Mitte kommen hier nicht vor. Auch die Beispiele gänzlich aufgelöster Spiele sind nicht häufig, übrigens pflegen sich, namentlich bei dem geringsten Versehen des Nachziehenden, abgeschlossene Bauernspiele und am gewöhnlichsten offene Figurenpartieen auszubilden.

Der Plan des Angreifenden wird vorzüglich darauf gerichtet werden, die Bauern in der Mitte zu vereinigen, oder wenigstens den Königsbauern frei zu machen. Der Gambitzug, welcher sich hierzu, analog wie beim Damengambit, zu eignen scheint, gilt aber für gewagt. Wir werden ihn, im Gegensatz zu den gewöhnlichen Spielen, erst in der dritten Abtheilung betrachten. Die Vorbereitung 2. c2 — c3 für 3. D2 — D4 und sogleich 2. D2 — D4 gewähren keinen nachhaltigen Angriff. Die meisten Schwierigkeiten bietet in dieser Beziehung für den Vertheidigenden die Läufer- und vorzüglich die Springerpartie dar. Wir betrachten nun diese Spiele einzeln in der soeben angedeuteten Folge.

Erstes Spiel.

1.	E2 — E4	E7 — E5
2.	c2 — c3	[D7 — D5]

ohne diesen Zug würde Weiss mit Vortheil D2 — D4 haben thun können. Auf 2. S G8 — F6 könnte auch F2 — F4 folgen.

3. *E4 — D5*:, in der Veränderung wird die bessere Spielart 3. S G1 — F3 ausgeführt.

3.	. . . .	D D8 — D5:
4.	D2 — D4	S B8 — c6
5.	L c1 — E3	L c8 — F5
6.	S G1 — F3	0 — 0 — 0
7.	L F1 — E2	E5 — D4:
8.	c3 — D4:	L F5 — B1:

Wenn Weiss den Bauern D4 auf eine andere Art genommen hätte, würde Schw. doch das freiere Spiel behalten. Wäre hingegen im 5ten Zuge S G1 - F3 geschehen, so konnte das Spiel folgende Wendung nehmen, bei der aber ebenfalls die schnelle Entwickelung der Officiere auf der Damenseite dem Nachziehenden den Angriff sichert.

5.	S G1 — F3	L c8 — G4
6.	L F1 — E2	E5 — D4:
7.	c3 — D4:	0 — 0 — 0
8.	S B1 — c3	D D5 — A5
9.	S F3 — E5	S c6 — E5
10.	L E2 — G4†	S E5 — G4:
11.	D D1 — G4†	F7 — F5 etc.

Veränderung.

1.	(E2 — E4)	(E7 — E5)
2.	(c2 — c3)	(D7 — D5)
3.	[S G1 — F3]	D5 — E4: s. den Zusatz.

Man hat als Grundsatz ausgesprochen, *dass die Officiere nicht vor die Bauern gestellt werden sollen*, damit die letzteren nicht unthätig zurück bleiben. So richtig das zum Grunde liegende Princip ist, sind doch die Fälle nicht zahlreich, in denen es volle Anwendung

findet. *Namentlich der F-Bauer darf selten im Anfange gezogen werden.* Hinsichtlich des Königsspringers wird also die Regel zur Ausnahme. Uebrigens muss man namentlich bei der Vertheidigung mit ihrer Anwendung vorsichtig sein.

4.	D D1 — A4†	c7 — c6
5.	D A4 — E4:	L F8 — D6

6. L F1 — c4. Hätte Weiss hier D2 — D4 gezogen, so würde Schw. sehr gut F7 - F5 und darauf E5 - E4 vorgerückt haben.

6.	. . . .	S G8 — F6
7.	D E4 — E2	E5 — E4
8.	D2 — D3	0 — 0
9.	D3 — E4:	S F6 — E4:
10.	L c1 — E3	L c8 — G4
11.	S B1 — D2	S E4 — D2:
12.	D E2 — D2:	L G4 — F3:

13. G2 — F3: Es ist bereits bemerkt, dass vereinzelte Doppelbauern schädlich sind, es verdient aber auch angeführt zu werden, dass *eine Oeffnung, welche den Thürmen den Angriff gegen die feindliche Rochade gestattet, vortheilhaft ist.* Die Partie scheint deshalb auf beiden Seiten gleich gut zu stehen. Uebrigens empfehlen wir noch folgende einfachere Spielart, bei welcher die Dame nicht so früh hervorrückt: 4. S F3 - E5:, L F8 - D6; 5. S E5 - c4, S G8 - F6, 6. D2 - D4.

Zusatz zur Veränderung.

1.	(E2 — E4)	(E7 — E5)
2.	(c2 — c3)	(D7 — D5)

3. (S G1 — F3). Die Partie würde eine andere Wendung nehmen, wenn

3.	. . . .	S G8 — F6

geschähe.

4.	S F3 — E5:	L F8 — D6
5.	D2 — D4	S F6 — E4:
6.	L c1 — E3	0 — 0

Beide Spiele, die wir in einer ähnlichen Lage beim Springerspiel wieder finden werden, stehen gleich. Hinsichtlich der Springer, welche hier leicht noch von den F-Bauern gedeckt werden können, machen wir darauf aufmerksam, dass sie in einer solchen Stellung besonders stark sind, da sie der Gegner, ohne die ihm feindlichen Bauern zu vereinigen, nicht tauschen kann. *Ein Läufer ist im ähnlichen Falle etwas minder günstig gestellt,* da ihm die dekkenden Bauern den Rückzug versperren.

Aus den angeführten Varianten erhellt, dass 2. c2 — c3 zwar ohne Bedenken geschehen kann, dass es dem Schw. aber dabei schnell gelingt, den Vortheil des Anzuges zu vernichten. Ehe wir indess dieses Spiel verlassen, wollen wir noch auf den schon erwähnten Zug 2. S G8 - F6 zurück kommen und dagegen D2 - D4 ausführen.

1.	E2 — E4	E7 — E5
2.	c2 — c3	S G8 — F6
3.	D2 — D4	S F6 — E4:
4.	D4 — E5:	L F8 — c5

Hier könnte Schw. D7 - D5 gezogen haben, wir wählen aber die obige

Spielart, da sie einen lehrreichen **Angriff** darbietet, welcher auch bei **andern** Eröffnungen in ähnlichen Stellungen nachgeahmt werden kann.

5. [Dd1 — g4]

Erstes Gegenspiel.

5.	. . . .	Lc5 — f2†
6.	Ke1 — e2	Dd8 — h4
7.	Dg4 — g7:	Th8 — f8
8.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
9.	Lc1 — h6	Lf2 — c5
10.	g2 — g4 und gewinnt.	

Zweites Gegenspiel.

5.	. . . .	d7 — d5
6.	Dg4 — g7:	Th8 — f8
7.	Lc1 — e3	d5 — d4
8.	c3 — d4:	Lc5 — d4:
9.	Sb1 — d2	Se4 — d2:
10.	Ta1 — d1	Ld4 — b2:
11.	Le3 — d2:	Dd8 — e7
12.	Sg1 — f3	Lc8 — f5

13. Dg7 — g5 und bleibt wohl etwas im Vortheil.

Zweites Spiel.

1. e2 — e4 e7 — e5

2. Sb1 — c3. Dieser, in Wien übliche Zug des Springers gewährt, wie das frühzeitige 2. c2 - c3, zwar ein sicheres Spiel, aber nicht die meiste Aussicht auf einen nachhaltigen Angriff. Er hindert zwar das Vorrücken des Bauern d7 - d5, beraubt aber zunächst Weiss der Möglichkeit, im geeigneten Moment mit c2 — c3 und d2 — d4 vorzugehen. Es bleibt indess jetzt noch der Plan, gelegentlich f2 - f4 zu spielen. Auf Seiten der Schwarzen wäre das Gambit 2. f7 - f5 fehlerhaft. Weiss würde nehmen und sich, wegen Sb1 - c3, gegen die gewöhnliche Gambitvertheidigung, um einen Zug im Vortheil befinden.

2. . . . . [Sg8 — f6]

3. Lf1 — c4 Lf8 — c5

Für Weiss würde es keinen Vortheil bringen, wenn soeben 3. f2 - f4 geschah, man sehe deshalb die erste Veränderung. In der zweiten wird 3. Sg1 — f3 berücksichtigt. Als Antwort auf 3. Lf1 — c4 durfte Schw. nicht 3. Sf6 — e4: in der Absicht nehmen, nachher d7 — d5 gegen Springer und Läufer vorzuziehen: 4. Lc4 — f7†, Ke8 — f7:; 5. Sc3 — e4:, Sb8 - c6; 6. d2 - d4, Sc6 — d4:; 7. Sg1 — f3, mit vortheilhafter Entwickelung des weissen Spiels. Diese Combinationen können sich auch aus dem Läuferspiele ergeben.

4. Sg1 — f3 d7 — d6. In-

dem ich das Spiel als unentschieden hier abbreche, mache ich darauf aufmerksam, *dass es gewöhnlich besser ist, den Königsbauern mit D7—D6, wenn dadurch nicht der Läufer F8 behindert wird, zu decken, als mit dem Springer.* Der Läufer c8 wird frei und man behält noch die Wahl, nachher Sb8—c6 zu ziehen, oder mit c7—c6 die schwachen Punkte d5 und b5 gegen den feindlichen Damenspringer zu schützen.

Uebrigens konnte Weiss im letzten Zuge 4. f2-f4 versuchen. Schw. rochirte dann und nahm, wo möglich, Sf6—e4: oder spielte noch stärker 4. Lc5-g1:; 5. Th1-g1:, Sf6-e4:; 6. Lc4-f7†, Ke8-f7:; 7. Sc3-e4:, Th8-e8 u. s. w.

Erste Veränderung.

1.	(e2—e4)	(e7—e5)
2.	(Sb1—c3)	(Sg8—f6)
3.	f2—f4	[d7—d5]
4.	e5—d4:	Sf6—d4:

Bei 4. f4-e5: wäre die Fortsetzung Sf6-e4:; 5. Sg1-f3, Lf8-b4 oder L-c4 und dann 6. d2—d4, Lc5—b4 gewesen.

5.	Sc3—d5:	Dd8—d5:
6.	f4—e5:	Sb8—c6
7.	Sg1—f3	Lc8—g4
8.	Lf1—e2	Sc6—e5: mit

gleichem Spiel.

Zweite Veränderung.

1.	(e2—e4)	(e7—e5)
2.	(Sb1—c3)	(Sg8—f6)
3.	Sg1—f3	Sb8—c6
4.	Lf1—c4·	Lf8—b4

Zu dieser Stellung kommt man auch zuweilen aus dem Läufer- und aus dem Springerspiel.

5.	0—0	0—0
6.	d2—d3	d7—d6
7.	Lc1—g5	Lb4—c3:
8.	b2—c3:	Lc8—e6, die

Entgegenstellung des Läufers ist hier besser als Lc8—g4.

9.	Lc4—b3	a7—a5

Nicht selten ist es gut, den angegriffenen Läufer c4 nach b3 zurückzuziehen, um, wenn er dort genommen wird, die Bauern zu vereinigen.

10.	a2—a4	Le6—b3:
11.	c2—b3:	h7—h6
12.	Lg5—h4	Dd8—e7
13.	Sf3—e1	[g7—g5]

Das Vorrücken dieses Bauern ist oft bedenklich, aber in der gegenwärtigen Lage gut. Weiss hätte besser gethan, das Spiel durch 12. Lg5—f6:, Dd8—f6: auszugleichen.

14.	Lh4—g3	Ta8—d8
15.	h2—h4	d6—d5
16.	h4—g5:	h6—g5:

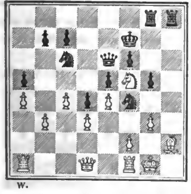
Die offene Thurmlinie giebt zu gegenseitigen Angriffen Raum, während die Bauern in der Mitte das Spiel abschliessen.

17.	Dd1—f3	d5—d4
18.	c3—c4	Kg8—g7
19.	Df3—f5	Sf6—h5
20.	Se1—f3	f7—f6
21.	Df5—g4	Tf8—h8

22. Sf3—h4 Kg7—f7
23. Sh4—f5 De7—e6
24. Lg3—h2 Td8—g8
25. Dg4—d1 Sh5—f4
26. g2—g3 Sf4—h3†

der Springer konnte auch auf f4 noch stehen bleiben, denn bei Th8-h7; 27. g3-f4:, g5-f4†; 28. Lh2-g3, Sc6-e7 hätte Schw. Vortheil. Wir geben die Stellung als Bild.

Schw.



W.

27. Kg1—g2 Sc6—e7
28. g3—g4 Th8—h7
29. Tf1—h1 Tg8—h8
30. Dd1—d2 De6—b6
31. Dd2—c2 [Se7—g6]
32. c4—c5 Db6—a6
33. Kg2—f3 Sh3—f4
34. Lh2—f4: Th7—h1:
35. Ta1—h1: Th8—h1:
36. Lf4—d2 Sg6—f4
37. Ld2—f4: g5—f4:
38. Kf3—g2 Th1—h7
39. b3—b4 a5—b4:
40. Dc2—b3† Db6—e6
41. Db3—b4: Kf7—g6
42. Db4—b7: Kg6—g5
43. a4—a5, hier kommt f2-f3, De6-a2† und folgende Combination in Betracht: 43. Kg2-f3, Th7-h3†; 44. Kf3-g2, Kg5-g4:; 45. f2-f3†, Th3-f3:; 46. Sf5-h6†, Kg4-h5; 47. Kg2-f3:, De6-h3†; 48. Kf3-f2 oder e2, f4-f3 und gewinnt.
43. . . . . Kg5—g4:
44. a5—a6 f4—f3†
45. Kg2—g1 De6—a2
46. Sf5—e3† d4—e3:
47. Db7—c8† Kg4—h4 und gewinnt.

Drittes Spiel.

1. e2—e4 e7—e5

Zu den unregelmässigen Zügen muss der nachfolgende Angriff 2. d2-d4 gerechnet werden.

2. d2—d4 e5—d4:
3. Dd1—d4: Sb8—c6
4. Dd4—e3 Lc8—b4†
5. Lc1—d2 Dd8—e7 und

gleicht die Spiele rasch aus. Den Vortheil der Position und des Angriffs in italiänischer Weise hätte Weiss in diesem *Mittelgambit* länger behaupten können, wenn er den geschlagenen Damenbauern nicht sogleich zurücknahm, sondern 3. Sg1-f3 oder 3. Lf1-c4 zog. Das Spiel

verspricht dann lebhafter zu werden, lässt dem Nachziehenden aber in einigen Varianten die Möglichkeit, den gewonnenen Bauern zu behaupten, z. B. 3. S G1-F3, [L F8-B4†]; 4. c2—c3, D4—c3: (oder 4. L c1-D2, L B4-c5); 5. B2—c3:, L B4-c5; 6. L F1-c4, D7-D6 mit gutem Spiel. Wir gehen nun zu der Spielart 3. L F1-c4 über.

1. (E2—E4) (E7—E5)
2. (D2—D4) (E5—D4:)
3. L F1—c4

Erste Vertheidigung.

Das Beschwerliche der natürlich scheinenden Deckung c7—c5 wird die zweite Vertheidigung darlegen. [S G8—F6] erläutern wir später. Uebrigens könnten hier noch 3. S B8-c6 und D D8-H4 in Betracht kommen.

3. . . . . L F8—B4†
4. c2—c3 D4—c3:
5. B2—c3: D D8—F6, der Rückzug des Läufers nach F8 oder D6 würde der Entwickelung des schwarzen Spiels sehr hinderlich sein.

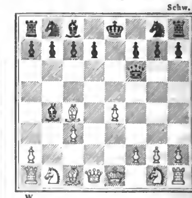
6. D D1—B3 L B4—c5

Der Zug 7. L c4-F7† würde für Weiss nicht gut sein. In der ersten Veränderung wollen wir diese Combination betrachten. Die zweite Veränderung erläutert die stärkere Spielart 6. c3—B4:.

7. S G1—F3 D7—D6
8. 0—0 S B8—c6
9. S B1—A3 L c5—B6

Der Autor ist der Ansicht, dass die fernere Vertheidigung des Bauern Schw. nicht in zu grosse Schwierigkeiten verwickeln wird. Da jedoch manchen Spielern die offenbar günstigere Disposition der weissen Steine und die möglichen Angriffe auf die schwarze Dame Bedenken erregen könnten, so fügen wir in der vierten Vertheidigung ein einfacheres Gegenspiel bei. In demselben wird der Bauer gegen eine bequeme Stellung aufgegeben.

Erste Veränderung. (1. Verth.)



6. *L c4—F7*† D F6—F7:
7. c3—B4: D F7—F6

Mittelst des Zuges [D F7-E7] würde Schw. den Bauer bei guter Position zurückgewonnen haben, wir führen aber den andern Plan aus, um an einem Beispiele zu zeigen, wie gefährlich zuweilen der Dame das Schlagen eines Eckthurmes wird.

8. S G1—E2 ***D F6—A1:***
9. S E2—c3 D7—D5
10. E4—D5: L c8—F5

11.	Dd1—e2†	Sg8—e7
12.	Lc1—b2	Da1—b1‡
13.	Sc3—b1:	Lf5—b1:
14.	0—0	Lb1—g6

15. Tf1—e1 und muss gewinnen.

Zweite Veränderung. (1. Verth.)

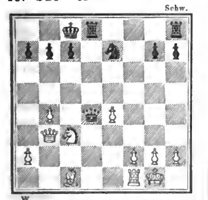
(S. das vorige Diagramm.)

6. c3—b4: Df6—a1:

7. Dd1—b3 [d7—d5] der Rückzug der Dame nach f6 wäre minder gut, indem 8. Lc1—b2, Df6—g6; 9. Sg1—e2, Sg8-h6; 10. Sb1—c3 einen starken Angriff bilden würde.

8.	Lc4—d5:	Lc8—e6
9.	Ld5—e6:	f7—e6:
10.	Db3—e6‡	Sg8—e7
11.	De6—b3	Sb8—c6
12.	Sg1—e2	0—0—0
13.	0—0	Sc6—d4
14.	Se2—d4:	Da1—d4:
15.	Sb1—c3	

Schw.



W.

Es ist fraglich, welche Partei sich im Vortheil befindet.

Zweite Vertheidigung.

1.	(e2—e4)	(e7—e5)
2.	(d2—d4)	(e5—d4:)
3.	(Lf1—c4)	c7—c5
4.	c2—c3	Sb8—c6
5.	Sg1—f3	d4—c3:

Das Gegengambit f7—f5 unterbleibt wegen des Zuges der Dame nach b3.

6.	Sb1—c3:	d7—d6
7.	Dd1—b3	Dd8—d7
8.	Lc4—d5	Sg8—f6

9. 0—0. Die Streitkräfte der Weissen sind vortheilhafter entwikkelt und können namentlich gegen den schwachen Punkt d6 ihre Angriffe richten, womit wir jedoch nicht behaupten wollen, dass Schw. nothwendig das Spiel verlieren muss.

Dritte Vertheidigung.*

Eine sichere Vertheidigung gewährt der Deckungszug 2. Sb8-c6, nur muss man nicht den Bauern zu behaupten streben, sondern auf sichere Varianten des sogen. „Schottischen Gambits“ und des „Giuoco piano“ einlenken, von denen später die Rede sein wird.

1.	(e2—e4)	(e7—e5)
2.	(d2—d4)	(e5—d4:)
3.	(Lf1—c4)	Sb8—c6
4.	Sg1—f3	

Erstes Gegenspiel. (3. Verth.)

4.	. . . .	Sg8—f6
5.	*Sf3—d4:*	Sf6—e4:

Schw. würde mit d7-d5 auf 5. Sf3-

G5, ebenso wie auf 5. E4-E5, welches wir im Zweispringerspiel im Nachzuge wieder finden, geantwortet haben. Die Rochade wird Gegenstand der Veränderung sein.

6. Lc4—F7†̣ KE8—F7:
7. DD1—H5† G7—G6
8. DH5—D5† KF7—G7
9. SD4—c6: b7—c6:
10. DD5—E4: DD8—E8
11. DE4—E8: LF8—B4† mit etwas besserem Spiele.

Veränderung des ersten Gegenspieles. (3. Verth.)

Schw.

W.

5. [0—0] SF6—E4:
6. TF1—E1 D7—D5

7. Lc4—D5:. Die Antwort auf 7. SF3—D4: würde LF8—c5 und 8. Lc4—D5:, [0—0] sein. Man sehe deshalb den Zusatz.

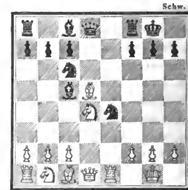
7. . . . . DD8—D5:
8. SB1—c3 DD5—H5
9. Sc3—E4: Lc8—E6

Nun würde 10. SF3—D4: den Damentausch herbeiführen und das Spiel ausgleichen. Die folgende Spielart, welche die Rochade der Schw. zu hindern sucht, ist aber weniger gut.

10. Lc1—G5 H7—H6
11. LG5—F6 DH5—A5
12. LF6—D4: 0—0—0
13. c2—c3 LE6—G4, wodurch Schw. im Vortheile ist.

Zusatz zur Veränderung. (1. Gegspl. 3. Verth.)

Schw.



W.

Die Stellung gewährt ein Beispiel einer sehr verwickelten Figurencombination. Bei 9. TE1—E4: geschieht Lc5-D4:, auf 9. LD5-E4: folgt hingegen DD8-D4:; 10. Lc1-E3, DD4-D1:; 11. TE1-D1:, Lc5-E3:; 12. F2-E3:, Sc6-E5 mit gleichem Spiel, oder 10. DD1-D4:, Sc6-D4:; 11. Lc1-E3, Lc8-G4 mit ebenfalls gleichem Spiel.

Der Springer c6 durfte Anfangs nicht mit 9. LD5—c6: genommen werden, da SE4-F2: gefolgt wäre.

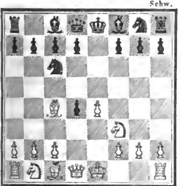
Es bleibt noch folgendes Spiel zu erwähnen:

9. SD4—c6: Lc5—F2†̣ bei

SE4—F2: wäre hier mit Vortheil 10. LD5—F7† geschehen.

10. [KG1—H1] [B7—c6:]
11. LD5—c6: LF2—E1:
12. DD1—E1: Lc8—F5
13. Lc6—A8: DD8—A8: und ist besser entwickelt.

Zweites Gegenspiel. (3. Verth.)



4. . . . . . LF8—c5

Die Gefahren des Schachs auf B4 werden wir später beim „Schottischen Gambit" kennen lernen.

5. c2—c3 *DD8—E7*

Den Bauern c3 nahm er wegen des Schachs Lc4—F7† nicht. Der hier gewählte Zug führt zu einer misslichen Stellung, giebt uns aber Gelegenheit, die Stärke eines offenen Spieles an einigen Varianten zu zeigen. Die einfachste Vertheidigung würde man durch 5. [SG8-F6] erlangt haben.

6. 0—0. *Es ist im Allgemeinen gut, den König früh in Sicherheit zu bringen.*

Erste Spielart. (2. Gegenspiel. 3. Verth.)

6. . . . . . Sc6—E5
7. SF3—E5: DE7—E5:
8. F2—F4. Die Angriffe sind mannigfaltig, es könnte hier z. B. geschehen: 8. B2—B4, Lc5—B6; 9. Lc1-B2, D4-c3:; 10. SB1-c3: u. s. w.

8. . . . . . D4—c3†
9. KG1—H1 DE5—D4

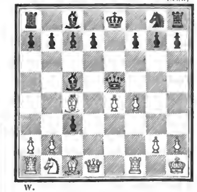
minder gut würde Schw. die Dame opfern, wie der Zusatz lehrt.

10. DD1—B3 SG8—H6
11. SB1—c3: c7—c6
12. TF1—D1 DG4—F6

ginge die Dame nach F2, so würde der Königsbauer vorrücken.

13. Sc3—A4 DF6—E7
14. SA4—c5: DE7—c5:
15. DB3—c3 und hat gutes Spiel.

Zusatz zur ersten Spielart. (2. Gegenspl. 3. Verth.)



9. . . . . . c3—B2:
10. F4—E5: B2—A1:D

11. Dd1—d5 Lc5—e7
12. Dd5—f7‡ Ke8—d8
13. Df7—g7: u. wird gewinnen.

Zweite Spielart. (2. Gegenspl. 3. Verth.)

Schw.

W.

6. . . . . *d4—c3:*
7. Sb1—c3: d7—d6
8. Sc3—d5 De7—d8

Gegenstand einer Veränderung wird der, in der gegenwärtigen Lage, bessere Zug der Dame nach d7 sein.

9. b2—b4 Lc5—b4:
10. Sd5—b4: Sc6—b4:
11. Dd1—b3 Sb4—c6
12. Lc1—b2 Sg8—f6

Wäre der andere Springer nach e5 gegangen, so wurde er genommen, worauf Lc4-f7‡ erfolgte. Zieht nun der König nach e7, so: 15. Lb2-a3†, welches die Dame zwingt, nach d6 zu gehen. Geschah aber K-f8, so folgte 15. Ta1-d1 und je nachdem er 15. Lc8-d7 oder Dd8-g5 zog, 16. Lf7-g8: oder Lb2-a3†.

13. Lc4—f7‡ Ke8—f8
14. e4—e5 Sf6—g8

Schw. zieht nicht 15. d6-e5:, weil 15. Lb2-a3†, Sc6-e7; 16. Ta1-d1, Lc8—d7; 17. Sf3—e5: gewinnt. Auf 14. Sc6-e5: folgt 15. Sf3-e5:, Dd8-e7; 16. Lf7-c4.

15. e5—d6: c7—d6:
16. Tf1—e1 Lc8—d7

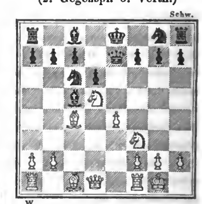
Spielt Schw. 16. Sc6-e7, so folgt 17. Lf7-g8:, nimmt nun der Thurm, so ist Schwarz in wenigen Zügen (Sf3—g5) matt, nimmt aber der Springer, so geschieht 18. Ta1-d1.

17. Lf7—g8: Th8—g8:
18. Sf3—e5 d6—e5:

Die Folge von Schw. Sc6-e5: wäre 19. Te1-e5:, Tg8-h8, nebst Schach von der Dame auf f3, d5, d6.

19. Lb2—a3† Sc6—e7 und verliert.

Veränderung zur 2. Spielart. (2. Gegenspl. 3. Verth.)



8. . . . . De7—d7
9. b2—b4. Dies zweite Opfer erweitert das Feld für den Angriff.
9. . . . . Sc6—b4:

Sch. konnte mit dem Läuf. nehmen, es

folgte dann: 10. L c1-B2, K E8-F8; 11. S D5-B4:, S c6-B4:; 12. S F3-G5, S G8-H6; 13. D D1—D4, F7—F6; 14. S G5-E6†, K F8-E8; 15. D D4-D2, D D7-E7; 16. S E6-c7‡, D E7-c7:; 17. D D2-B4: und Weiss ist im Vortheil. Würde Schw. überhaupt nicht den Bauer B4 nehmen, so bliebe sein Spiel doch sehr schwach; z. Beisp. 9. L c5-B6; 10. L c1-B2, F7—F6; 11. D D1-B3, S G8-E7; 12. L B2-F6:, S E7-D5:; 13. E4—D5:, G7—F6:; 14. L c4-B5, A7-A6; 15. L B5-A4, L B6-A7; 16. D B3—c3, B7—B5; 17. D5—c6: etc.

10. S D5—B4: L c5—B4:

11. S F3—G5 S G8—H6

12. L c1—B2. Die Richtung der beiden Läufer nach der Königsseite ist sehr gefährlich.

12. . . . . K E8—F8

Der Zug des Königs geschieht im Angriff zuweilen mit Vortheil, bei der Vertheidigung aber ist der Verlust der Rochade wegen der beschränkteren Wahl der Züge und der mithin erhöhten Schwierigkeit, den beengten Thurm in's Spiel zu führen, sehr empfindlich. Hier war der Zug indess nothwendig, weil, wenn zur Deckung von G7 12. F7-F6 folgte, der Bauer vom Läufer genommen wurde, auf 12. 0-0 indess durch 13. D D1-D4 das Matt auf G7 nicht zu vermeiden wäre.

13. D D1—B3 D D7—E7, mit diesem Zuge verliert Schw. einen Bauern, er tauscht aber dabei den lästigen Springer G5 und erlangt etwas mehr Freiheit. Den Rückzug des Läufers werden wir im Anhange betrachten.

14. S G5—F7: S H6—F7:

15. D B3—B4: S F7—E5

16. F2—F4. Das Vorrücken dieses Bauern ist häufig entscheidend, indem zugleich der Thurm in Wirksamkeit tritt. Man muss daher, falls der Königsspringer, wie gewöhnlich, im Anfang vor diesen Bauer gestellt worden ist, eine Combination herbeizuführen suchen, welche diesem Springer gestattet, sich, wenn auch nur für einen Zug, zu entfernen, um das Vorrücken des Gambitbauern möglich zu machen.

16. . . . . S E5—c4:

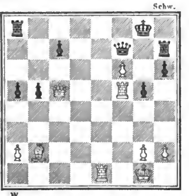
17. D B4—c4: D E7—F7

Es ist eine allgemeine Regel für die Partei, welche ein numerisches Uebergewicht hat, oder welche einem starken Angriffe ausgesetzt ist, *die Officiere und namentlich die Dame zu tauschen.* Hier ist der Vortheil eines Bauern, bei der schlechten Stellung des Königs, zwar unerheblich, Schw. stellt aber deshalb die Dame zum Tausch, um den König zu befreien.

18.	D c4—c3	L c8—E6
19.	F4—F5	L E6—c4
20.	T F1—F4	B7—B5
21.	E4—E5	D6—E5:
22.	D c3—E5:	H7—H6
23.	T A1—E1	T H8—H7
24.	F5—F6	G7—G5

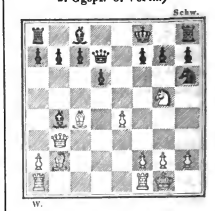
25. Tf4 — f5 a7 — a5
26. De5 — c5† Kf8 — g8
27. Te1 — e7 Df7 — h5
28. f6 — f7† Th7 — f7:
29. Dc5 — d4 Kg8 — f8
30. Te7 — e1 und gewinnt, was auch eingetreten wäre, wenn Schw. im 28sten Zuge den Bauern f7 mit seinem Läufer genommen hätte.

Uebrigens konnte im 26. Zuge auch mit Vortheil Lb2-d4 geschehen. Wir bleiben aber bei dem Spiele 26. De5-c5† stehen und bemerken noch, dass Schw. in der folgenden Stellung 27. Df7 — g6 versuchen konnte.



27. Te1 — e7 Df7 — g6
28. Dc5 — c7: Th7 — e7: bei Dg6-f5: verlöre Schw. schnell und auf Ta8 — e8 folgte 29. Dc7-e5, Lc4 — f7; 30. De5 — b5: mit entschieden besserem Spiel.
29. f6 — e7: Ta8 — e8
30. Dc7 — e5 Dg6 — h7
31. De5 — f6 Lc4 — f7
32. h2 — h3 und Weiss hat ein bedeutendes Uebergewicht.

Anhang zur Veränderung. (2. Splart. 2. Ggspl. 3. Verth.)



13. . . . . Lb4 — c5
Geht der Läufer nach a5, so setzt Weiss den Angriff durch f2 — f4 oder Ta1 — d1 fort.
14. Db3 — c3 f7 — f6
15. Sg5 — e6† Kf8 — e8
16. Dc3 — g3 u. ist im Vortheile.

Vierte Vertheidigung.

Wir haben soeben gesehen, welche schweren, aber geistreichen Combinationen aus dem Angriff gegen 3. Sb8 — c6 entspringen können. Dabei zeigte sich aber auch, dass Sg8 — f6, im vierten oder fünften Zuge gethan, die Vertheidigung erleichterte. Dieser Gegenzug, dessen Wirksamkeit wir noch häufig wahrnehmen werden, konnte indess mit Vortheil schon früher geschehen.

1. (e2 — e4) (e7 — e5)
2. (d2 — d4) (e5 — d4:)
3. (Lf1 — c4) [Sg8 — f6]

Dies ist, wenn man nicht versuchen

will, den Bauern zu halten, die stärkste Spielart; dieselbe kommt auch im Läuferspiel vor. Weiss kann nun 4. D D1 — D4: nehmen, worauf S B8-c6; 5. D D4-E3, L F8-B4†; 6. L c1-D2, 0-0 oder 6. c2-c3, L B4 — A5 folgt. In beiden Fällen steht Schwarz etwas besser. Auch konnte 5. D D4 — D1, L F8 — c5; 6. S G1 — F3, [0 — 0] geschehen. Rochirt jetzt Weiss, so nimmt Schw. ohne Gefahr S F6-E4: und behauptet den so gewonnenen Bauern.

Setzen wir jedoch den Angriff auf den Springer voraus:

4. E4 — E5, bei 4. L c1-G5 geschähe S B8 — c6 oder L F8 — E7; 5. E4 — E5, S F6 — G8.

4. . . . . D7 — D5

5. L c4 — B5†. Den Rückzug des Läufers nach B3 betrachtet die Veränderung. 5. E5 — F6:, D5 — c4:; 6. F6 — G7:, L F8 — G7: wäre für Schw. günstig.

5. . . . . c7 — c6

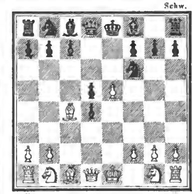
6. D D1 — D4: D D8 — A5†

7. L c1 — D2 D A5 — B5:

8. E5 — F6: G7 — G6 mit der Aussicht, später F6 noch zu erobern.

Veränderung der vierten Vertheidigung.

Schw.



W.

5. L c4 — B3 S F6 — E4

6. S G1 — E2 L F8 — c5

7. F2 — F3 S E4 — G5

8. S E2 — D4: S G5 — E6 oder 8. S B8 — c6 und wir ziehen das schwarze Spiel vor.

Das Läuferspiel.

Der gegenwärtige Abschnitt wird uns häufig Gelegenheit bieten, die Vortheile anschaulich zu machen, welche die Vereinigung der Bauern auf der Mitte des Brettes gewährt. Der Zug des Läufers 2. L F1 — c4, welcher nach dem beiderseitigen Vorrücken der Königsbauern geschieht, giebt den Spielen ihren Namen. Er ist weniger angreifend als S G1 - F3 und lässt als stärkste Vertheidigung die Antwort 2. S G8 — F6 zu, führt

aber auch zu den regelmässigsten Partieen. Setzen wir zunächst voraus, Schwarz folge dem Beispiele des Anziehenden und bewege ebenfalls seinen Läufer (L f8 — c5), es fragt sich dann, nach welchem Plane Weiss das Spiel fortzusetzen habe. Er könnte sogleich den Angriff gegen f7 mit D d1 — h5 unternehmen; derselbe würde aber, wie das fünfte Spiel darthun soll, minder nachhaltig sein. Richten wir daher zuvörderst unser Augenmerk darauf, den Bauern d4 gedeckt gegen den feindlichen Läufer vorzubringen.

Viertes Spiel.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. L f1 — c4 L f8 — c5
3. c2 — c3

Es bedarf keiner Erörternng, dass es vortheilhaft ist, den Bauer d2 nach d4 vorzurücken, gegen e5 zu wechseln und den Läufer c5 zum Rückzuge zu nöthigen. Wollte Schw. die Züge des Gegners ferner nachahmen und 3. c7 - c6; 4. d2 - d4, d7 - d5 ziehen, so würde Weiss Vortheil erlangen: 5. d4 - c5:, d5 - c4:; 6. D d1 - d8†, K e8 - d8:; 7. S b1 - a3, L c8 - e6; 8. S g1 — f3, S b8 — d7; 9. L c1 - e3, h7 - h6; 10. S f3 - d2, S g8 — f6; 11. f2 — f3 etc. Schw. muss also dem angedeuteten Plane entgegenwirken. Er kann dies auf verschiedene Art versuchen, indem er am besten seine Dame nach e7 oder g5 bringt, indem er selbst seinen Damenbauer opfert, oder den Bauer e4, was wir zunächst betrachten wollen, mit dem Springer angreift.

Erste Vertheidigung.

3. . . . . ***S g8 — f6***
4. d2 — d4 e5 — d4:
5. ***c3 — d4:***

Das richtige Gegenspiel würde jetzt 5. L c5 — b4† und, wenn der Läufer c1 - d2 zwischensetzt, 6. L b4 - d2† sein. Weiss nimmt zwar mit dem Springer wieder und deckt dadurch e4, Schw. kann aber diesen Bauern dessenungeachtet sogleich schlagen oder durch Vorrücken des Damenbauern die feindlichen Mittelbauern trennen und das Spiel ausgleichen. Wir wollen jedoch, um zu einer geschlossenen Bauernposition zu gelangen, eine minder gute Spielart 5. L c5 — b6 voraussetzen. Uebrigens verweisen wir auch wegen eines bessern Angriffs auf die Veränderung.

5. . . . . ***L c5 — b6***
6. S b1 — c3 0 — 0
7. S g1 — e2 ***c7 — c6***

Dieser Anfang ist incorrect, denn

selbst jetzt hätte Schw. 7. S f6 - e4: zur Sprengung des Centrums thun müssen. Wir benutzen die gegenwärtige Stellung aber, um das Spiel der Bauern für die in der Praxis sich mitunter darbietenden Fälle zu zeigen und damit zugleich zu beweisen, dass der Vertheidigende nicht gut spielt, wenn er die Vereinigung der Bauern ruhig bestehen lässt.

8. L c4 — d3. Der Läufer zieht sich zurück, weil Schw. mit d7 - d5 droht und es Regel ist, *die Mittelbauern dem Tausch wo möglich nicht auszusetzen.* Uebrigens ist die Linie von c2 und d3 nach h7 für den Läufer im Verlaufe der Partie kaum minder wichtig, als die Richtung auf f7.

8. . . . . d7 — d5

9. e4 — e5 S f6 — e8

10. L c1 — e3 f7 — f6

11. D d1 — d2. Es würde nicht gut sein, f6 zu nehmen, denn man verlöre, abgesehen von der Entblössung des Centrums, ein Tempo, da der Bauer e5, welcher schon zwei Züge gemacht hat, um diesen Platz zu erreichen, verschwände, und zwar im Austausch gegen einen andern Bauern, f6, der nur einen Zug gethan hat. Aus der Möglichkeit eines solchen Tausches erklärt sich auch, warum die Mittelbauern nicht ohne erhebliche Veranlassung über ihre vierten Felder hinaus gerückt werden sollen.

11. . . . . f6 — e5:

12. d4 — e5: L c8 — e6

13. S e2 — f4. *Die Läufer sind diejenigen Steine, welche das Vordringen der Bauern am wirksamsten hindern*; Weiss sucht sie daher, da die Stärke seines Spieles in der richtigen Benutzung des Bauern e5 liegt, zu tauschen.

13. . . . . D d8 — e7

14. L e3 — b6: a7 — b6:

Die Verdoppelung des Bauern ist nicht schädlich, da er in Verbindung mit den andern bleibt. Uebrigens ist es vortheilhaft, die Linien der Thürme zu öffnen, und man nimmt deshalb auch häufig, wenn der Läufer der Dame auf dem dritten Felde des Königs dem feindlichen Angriffsläufer zum Tausch entgegengesetzt und dort geschlagen ist, mit dem Läuferbauer wieder, obgleich man dadurch den Königsbauer verdoppelt. Bei der Rochade findet dann nämlich der Thurm eine offene Linie.

15. 0 — 0 S b8 — d7

16. S f4 — e6: D e7 — e6:

17. f2 — f4 S e8 — c7

18. T a1 — e1 g7 — g6

19. h2 — h3, um das Vorgehen der Bauern, welches der letzte Zug des Gegners hindern wollte, dennoch möglich zu machen.

19. . . . . d5 — d4

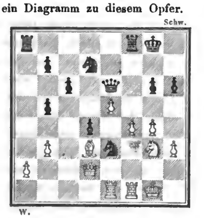
Dieser Zug gestattet zwar dem Spr. c3 vorzudringen, er eröffnet aber

zugleich dem eigenen Springer c7 den Weg über D5 nach E3.

20.	Sc3—E4	H7—H6
21.	B2—B3	B6—B5
22.	G2—G4	Sc7—D5
23.	SE4—G3	SD5—E3

Ein Springer, der gedeckt im feindlichen Spiele steht, ist sehr stark. Hier schneidet er sogar die Dekkung dem Bauer E5 ab, weshalb sich Weiss veranlasst sieht, den Thurm E1 hinzugeben. Wir geben ein Diagramm zu diesem Opfer.

Schw.



W.

24.	TE1—E3:	D4—E3:
25.	DD2—E3:	TA8—A2:
26.	TF1—E1	DE6—B3:
27.	DE3—E4	DB3—E6
28.	F4—F5	G6—F5:
29.	G4—F5:	DE6—D5
30.	DE4—D5+:	c6—D5:
31.	LD3—B5:	SD7—B6
32.	F5—F6	TA2—B2
33.	LB5—D3	KG8—F7

34. LD3—F5. Wir machen hier darauf aufmerksam, dass, wenn sich der Läufer auf einem schwarzen Felde befände, der feindliche König sich mit Vortheil zwischen die beiden Bauern stellen könnte, welche jetzt die Stärke des weissen Spieles ausmachen. Es war mithin wichtig, diese Bauern nicht auf Feldern von der Farbe des Läufers zu lassen. Umgekehrt würde man die Bauern mit dem Läufer auf dieselbe Farbe zur wechselseitigen Unterstützung stellen, wenn man sich in der Vertheidigung befände.

34.	. . . .	SB6—c4
35.	SG3—H5	TF8—G8†

36. KG1—H1 und gewinnt, wegen der vorrückenden Bauern, was auch immer Schw. jetzt versuchen mag. Wirft man einen Blick auf den Gang der Partie zurück, so bemerkt man, dass Schwarz dieselbe Anzahl von Bauern auf der Damenseite vereinigt hatte, mit welcher Weiss gegen die Seite des Königs vorrückte. Der Unterschied beider Spiele lag aber darin, dass die schwarzen Bauern nicht so wirksam von den Officieren unterstützt werden konnten und deshalb nutzlos blieben.

Veränderung. (1. Verth.)

1.	(E2—E4)	(E7—E5)
2.	(LF1—c4)	(LF8—c5)
3.	(c2—c3)	(SG8—F6)
4.	(D2—D4)	(E5—D4:)
5.	[E4—E5]	[D7—D5]

Dies ist der beste Zug, der geschehen konnte; wich nämlich der Spr. F6-E4 aus, so kam Schw. in Verlegenheit durch: 6. DD1-E2, SE4-G5;

7. F2 — F4, SG5-E6; 8. F4 — F5, SE6 — F8; 9. SG1 — F3, D4 — c3:; 10. SF3 — G5. Eine andere Spielart 5. DD8 — E7 wollen wir im Anhange betrachten.

6. Lc4 — B3. Wir sind der Ansicht, dass Lc4-B5† minder gut wäre, weil nach dem Abtausch dieses Läufers und nach der Rochade c7-c5 vorrücken dürfte, ohne dass die sich dabei ergebende Vereinzelung des Damenbauern von Weiss benutzt werden könnte: Lc4-B5†, Lc8-D7; 7. LB5-D7†, SF6-D7:; 8. c3-D4:, Lc5 — B4†; 9. SB1 — c3, 0 — 0; 10. SG1-E2, c7-c5; 11. D4 — c5:, SD7-c5: etc. Noch weniger kann 6. E5-F6: empfohlen werden, denn dies gleicht die Partie bestimmt aus, nämlich 6. E5 — F6:, D5 — c4:; 7. DD1-H5, 0 — 0; 8. DH5 — c5:, TF8-E8†; 9. SG1 — E2, D4 — D3; 10. Lc1-E3, D3-E2:; 11. SB1-D2, SB8-A6; 12. Dc5-c4:, DD8-F6:; 13. Dc4-E2: etc.

6. . . . . SF6 — E4

7. c3 — D4:. Die natürlichste Spielart für Schw. ist nun 7. Lc5-B4† und dann 8. Lc1 — D2, SE4-D2:; 9. SB1-D2:, SB8-c6; 10. SG1-E2, 0 — 0, er bleibt aber, wegen der feindlichen Mittelbauern, hierbei etwas im Nachtheil. Dass die Partie deshalb verloren gehen müsse, wollen wir jedoch nicht behaupten. Der folgende Gegenangriff ist unzeitig.

7. . . . . *DD8 — H4*

8. Lc1 — E3 Lc5 — B4†

9. [KE1 — F1] c7 — c6

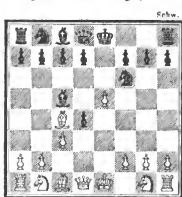
10. G2 — G3 Lc8 — H3†

11. SG1 — H3: DH4 — H3†

12. KF1 — G1 H7 — H6

13. LB3 — c2 und steht besser, da er nach dem Tausch des Springers mit der Dame nach B3 ziehen kann.

Anhang zur Veränderung. (1. Verth.)



5. . . . . DD8 — E7

6. c3 — D4: Lc5 — B4†

7. [KE1 — F1]. Dieser Zug ist nicht leicht zu erklären, zumal die Spielart 7. SB1 — c3, D7 — D5, die Mittelbauern sicher gestellt haben würde. Im Allgemeinen ist es, wie schon bemerkt wurde, nicht rathsam, die Rochade aufzugeben, hier erwächst daraus aber der Vortheil, dass der Springer F6 entweder nach G8, worauf 8. SG1 — F3 folgt, oder nach E4 ziehen muss. In beiden Fällen ist Weiss besser entwickelt.

7. . . . . SF6 — E4

8. DD1 — G4 F7 — F5

9. Dg4 — h5† g7 — g6
10. Dh5 — h6 und hält den Spr. e4 gefangen.

Zweite Vertheidigung.

1. (e2 — e4) (e7 — e5)
2. (Lf1 — c4) (Lf8 — c5)
3. (c2 — c3)

Der Springerzug 3. Sg8 - f6 hinderte die Vereinigung der weissen Mittelbauern nicht, es ist daher wünschenswerth, eine vollkommnere Vertheidigung aufzufinden. Der auf den ersten Blick excentrisch scheinende Zug 3. Dd8 - g5, welcher die Dame dem feindlichen Läufer c1 gegenüber stellt, und welchen übrigens, wie wir nachher sehen werden, Weiss umgehen kann, möchte hier dem Zwecke entsprechen, da er den Bauern g2 bedroht und mithin 4. d2 - d4 unzulässig macht. Gesetzt es folgte darauf die Deckung 4. Dd1 — f3, so zieht sich Dg5 — g6 nach einem Platze zurück, wo die Dame nicht leicht angegriffen werden kann und daher bei manchen, namentlich vertheidigenden Anfängen, gut postirt ist. Die Fortsetzung könnte dann 5. Sg1 — e2, d7 — d6; 6. d2 - d4, Lc5 — b6 sein, wobei sich Schw. nicht genöthigt sieht, seinen Bauern e5 abzutauschen und dem Feinde die Mitte einzuräumen. Weiss könnte indess eine andere Spielart wählen, bei welcher g2 geschützt und doch Läufer c1 nicht seiner Deckung beraubt würde. Wenn nämlich 4. Ke1-f1 geht, erhält das Vorrücken von d2 — d4 weit mehr Bedeutung, so dass wir auf diese Combinationen näher eingehen wollen.

3. . . . . Dd8 — g5
4. Ke1 — f1

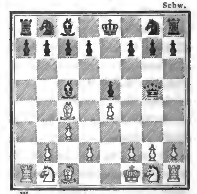
Erstes Gegenspiel. (2. Verth.)

4. . . . . Dg5 — e7

Dame oder Läufer muss jetzt ausweichen, es ist aber gleichgültig, in welcher Ordnung dies geschieht. Der Rückzug der Dame nach e7 möchte wohl der beste sein.

5. d2 — d4 Lc5 — b6
6. d4 — e5: De7 — e5:
7. Sg1 — f3 De5 — e4:
8. Lc4 — f7† Ke8 — f8
9. Lf7 — d5 De4 — f5
10. Lc1 — g5 und wir wollen ebenso wenig untersuchen, wer jetzt etwa besser steht, als ob Schw. einen Vortheil hätte erlangen können, wenn nicht 7. De5 — e4: nahm.

Zweites Gegenspiel. (2. Verth.)



4. . . . . Dg5 — g6

5. D2 — D4 E5 — D4:

statt dieses Zuges hätte der Läufer nach E7 oder B6 zurück gehen können, worauf 6. S G1 — F3 oder auch im ersteren Falle 6. F2 — F4 folgte.

6. C3 — D4: D G6 — E4:

7. S G1 — F3 und nachher S B1-C3, um mindestens den Bauer F7 nebst einer günstigen Stellung zu erlangen.

Drittes Gegenspiel. (2. Verth.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

4. . . . . D G5 — F6, um wo möglich das Vorrücken des Damenbauern zu hindern.

5. S G1 — F3 D7 — D6, der Springer nach C6 würde ebenfalls D2 — D4 nicht länger zurückhalten.

6. D2 — D4 L C5 — B6
7. D4 — E5: D6 — E5:
8. D D1 — D5 S B8 — D7
9. L C1 — G5 D F6 — G6
10. S F3 — E5: D G6 — G5:
11. D D5 — F7† K E8 — D8
12. D F7 — G8† und gewinnt.

Weiss hat in diesen Varianten seine Bauern auf der Mitte zu vereinigen oder seinen Officieren durch Angriffe auf die feindliche Dame ein freieres Spiel zu verschaffen gesucht. Erreicht er den einen oder anderen Zweck, so ist gegen die verlorene Rochade nichts zu erinnern. Wir können aber dennoch auf diese Spielart kein besonderes Gewicht legen, da die Vertheidigung 3. D D8 — G5 nicht zulässig ist, wenn Weiss zuvörderst 3. S G1 - F3 und erst später C2 — C3 thut. Das Spiel wird dann auf die folgende Vertheidigung, die wir daher als die hauptsächlichste ansehen, oder auf das später zu betrachtende *Giuoco piano* reducirt.

Dritte Vertheidigung.

1. (E2 — E4) (E7 — E5)
2. (L F1 — C4) (L F8 — C5)
3. (C2 — C3) [D D8 — E7]
4. D2 — D3 D7 — D6

In der Veränderung wollen wir untersuchen, in wiefern Weiss seinen Plan, die Bauern auf E4 und D4 zu vereinigen, mit 4. S G1 - F3 verfolgen konnte.

5. D D1 — E2 L C8 — E6. Es ist immer lästig, den Angriff des feindlichen Königsläufers auf F7 fortdauern zu lassen. Kann man die Richtung durch Bauern nicht unterbrechen, so *setzt man gewöhnlich den Damenläufer mit Vortheil entgegen*, hier möchten wir indess 5. F7 — F5 vorziehen, da L C8 — E6 dann noch nachfolgen kann.

6. L C4 — E6: D E7 — E6:, es konnte auch 6. F7 - E6: geschehen.

Im Allgemeinen ist es zweckmässig, wenn ein Tausch angeboten wird, selbst zu nehmen, damit man keinen Zug verliere, bisweilen thut man aber wohl, den angegriffenen Stein zu unterstützen. So geschieht namentlich S B1 — D2 oder S B8 — D7 häufig zur Deckung des Königsläufers, wenn man dadurch den Sprin-

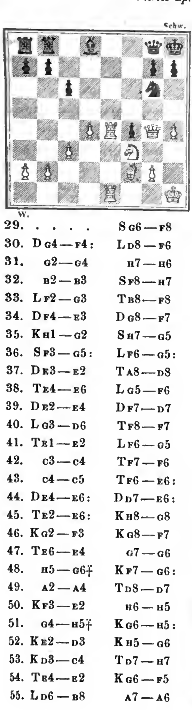
ger leicht ins Spiel führt. Sollte dies aber Anstand finden und dennoch die Wegnahme des entgegengestellten Läufers bedenklich sein, so zieht man den Läufer nach b3 resp. b6 zurück, um beim Tausch den Thurm der Dame frei zu machen. Endlich, jedoch weniger häufig, ist es rathsam, den Angriffsläufer, da er auch von c2 aus gegen die feindliche Rochade auf der Königsseite später sehr wirksam werden kann, selbst mit Zeitverlust, über d6 oder b5 und a4 nach c2 zu bringen.

7. f2 — f4 f7 — f6

Von beiden Seiten werden die Officiere später als die vor ihnen stehenden Bauern gezogen, aber man sieht, dass jetzt Weiss die bequemere Stellung erlangt hat.

8. Sg1 — f3 Sb8 — d7
9. d3 — d4 Lc5 — b6
10. 0 — 0 Sg8 — e7
11. f4 — e5: Sd7 — e5:, wir würden hier lieber d6 - e5: nehmen.
12. Kg1 — h1 Se5 — f7
13. Tf1 — e1 c7 — c6
14. Lc1 — f4 0 — 0
15. Sb1 — d2 De6 — g4
16. Lf4 — g3 Tf8 — e8. Bei Fällen, in denen man die Wahl hat, pflegt es ebenso wichtig, wie schwierig zu beurtheilen zu sein, *mit welchem Thurme man das Feld des Königs oder der Dame besetzen soll.* Die nächsten Züge werden hier zeigen, dass die Verwendung des Damenthurmes rathsamer gewesen wäre.
17. De2 — d3 f6 — f5
18. e4 — e5. Es wäre fehlerhaft gewesen, f5 zu nehmen, denn dadurch hätte man die Gleichheit in der Position der Bauern hergestellt. Jetzt bleiben aber für Weiss zwei gegen drei Bauern auf der Seite der Könige und vier gegen drei auf der Damenseite. Schw. ist hierbei, abgesehen davon, ob die Stellung sonst schon einen Mangel enthält, etwas im Nachtheil, weil Weiss einen Bauern im Centrum behält und diesen leichter geltend machen kann, da er nicht durch die Stellung des Königs verhindert wird, alle Bauern dieses Flügels zur Unterstützung zu benutzen.

18. . . . . f5 — f4
19. e5 — d6: Se7 — g6
20. Lg3 — f2 Sf7 — d6:
21. Sd2 — c4 Sd6 — c4:
22. Dd3 — c4† Kg8 — h8
23. Dc4 — f7 Te8 — b8
24. Te1 — e4 Dg4 — c8
25. Ta1 — e1 Dc8 — g8
26. Df7 — d7 Sg6 — f8
27. Dd7 — g4 Sf8 — g6
28. h2 — h4 Lb6 — d8
29. h4 — h5. Weiss könnte aus der dargestellten Position auf eine andere, vielleicht noch vortheilhaftere Art zu dem Gewinn des Bauern f4 gelangen, nämlich: 29. Te4 - e8, Sg6 - f8; 30. Dg4 - f4:, Ld8 - c7; 31. Te8 - b8:, Lc7 - b8: etc.



29.	. . . .	SG6—F8
30.	DG4—F4:	LD8—F6
31.	G2—G4	H7—H6
32.	B2—B3	SF8—H7
33.	LF2—G3	TB8—F8
34.	DF4—E3	DG8—F7
35.	KH1—G2	SH7—G5
36.	SF3—G5:	LF6—G5:
37.	DE3—E2	TA8—D8
38.	TE4—E6	LG5—F6
39.	DE2—E4	DF7—D7
40.	LG3—D6	TF8—F7
41.	TE1—E2	LF6—G5
42.	c3—c4	TF7—F6
43.	c4—c5	TF6—E6:
44.	DE4—E6:	DD7—E6:
45.	TE2—E6:	KH8—G8
46.	KG2—F3	KG8—F7
47.	TE6—E4	G7—G6
48.	H5—G6†	KF7—G6:
49.	A2—A4	TD8—D7
50.	KF3—E2	H6—H5
51.	G4—H5†	KG6—H5:
52.	KE2—D3	KH5—G6
53.	KD3—c4	TD7—H7
54.	TE4—E2	KG6—F5
55.	LD6—B8	A7—A6
56.	TE2—E5†	KF5—F6
57.	LB8—D6	LG5—F4

Dem Leser bleibt überlassen, zu erforschen, ob bei den Läufern auf derselben Farbe Schw. noch Aussicht hat, das Spiel unentschieden zu halten.

Veränderung. (3. Verth.)

1.	(E2—E4)	(E7—E5)
2.	(LF1—c4)	(LF8—c5)
3.	(c2—c3)	(DD8—E7)

4. SG1—F3. Dies ist der beste Platz für den Springer, man muss aber später einen andern günstigen Posten für ihn aussuchen und F2-F4 vorrücken. Uebrigens konnte er hier, wegen Lc5—F2† nicht nach E2 gezogen werden.

4. . . . . . [D7—D6]. In einem Anhange werden wir sehen, warum nicht 4. SG8—F6 geschieht.

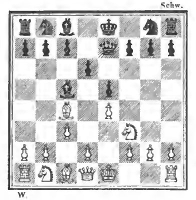
Erster Angriff. (Veränderung. 3. Verth.)

5.	0—0	Lc8—G4
6.	D2—D4	Lc5—B6
7.	A2—A4	A7—A5
8.	SB1—A3	SG8—F6
9.	TF1—E1	SB8—D7
10.	SA3—c2	H7—H6
11.	B2—B3	0—0

12. Lc1—A3. Auf A3 ist der Läufer wegen der Stellung der feindlichen Dame und des Thurmes am wirksamsten.

12.	. . . .	TF8—E8
13.	Sc2—E3	LG4—F3:

14. G2 — F3: G7 — G6 und die Spiele stehen gleich. Wollte Weiss zuletzt den Bauern nicht verdoppeln, so konnte er 12. D D1 - D3 thun. Ueberhaupt konnte er die Sperrung seines Springers verhindern, wenn er 5. H2 — H3 zog, wogegen dann 5. L c8 — E6 geschehen sein würde. Auch nach der Rochade (5. 0 — 0) lag es nahe, L — E6 zu ziehen; wir wollen also auch diese Spielart in Erwägung ziehen.



5. 0 — 0 L c8 — E6

6. L c4 — E6: D E7 — E6:

Die Folge von 6. F7 — E6: würde sein: 7. D2 - D4, E5 - D4:; 8. c3 - D4:, L c5 — B6; 9. S F3 — G5 und nach Umständen D D1 — B3. Weiss zog vor, 6. L c4 — E6 zu nehmen, weil 6. D D1 - B3, L c5 - B6; 7. L c4 - E6:, D E7 - E6:; 8. D B3 - E6 †, F7 - E6: das Spiel schnell ausgeglichen haben würde.

7. D2 — D4 L c5 — B6

8. S F3 — G5 D E6 — E7

9. F2 — F4 S G8 — F6

10. F4 — E5: D6 — E5:

11. K G1 — H1 S B8 — c6

12. D4 — D5. Es ist hier wenig Unterschied, bestimmt aber kein Nachtheil für Weiss vorhanden.

Zweiter Angriff. (Veränderung. 3. Verth.)

In den kurz vorhergehenden Varianten wird man auf der Seite des Anziehenden ein geschlossenes Spiel wahrgenommen haben, wie dies die allgemeine Physiognomie der Läuferpartie ist. Der Plan drehte sich darum, die Bauern in der Mitte festzustellen und den Königsbauern der Schw. zu verdrängen, welchen diese wiederum zu erhalten bestrebt waren. Es fehlt aber auch hier nicht ganz an italiänischen Spielarten, das heisst an Angriffen der Officiere und Bauern, bei denen die Letzteren nur die Mitte einnehmen, um weiter auf den Gegner einzudringen. Dass sie sich darin vereinigt erhalten, kann dennoch vorkommen, ist aber dann durch die Spielart des Gegners veranlasst und nicht die ursprüngliche Absicht gewesen. Dieser Uebergang zu einem offenen Spiele wird aber oft zu theuer erkauft. Der folgende Angriff liefert ein Beispiel dieser Art.

(s. das vorhergehende Diagramm.)

5. D2 — D4 E5 — D4:

6. 0 — 0 D4 — c3:

Weiss nimmt nun nicht 6. S B1 - c3:, weil als Antwort c7 - c6 geschehen kann; er bietet einen zweiten Bauern

an, der am besten nicht genommen wird.

7. B2 — B4

Erstes Gegenspiel. (2. Angr. Veränd. 3. Verth.)

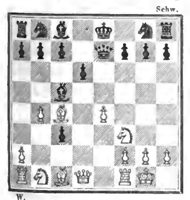
7.	. . . .	Lc5 — B4:
8.	Dd1 — A4†	Sb8 — c6
9.	Lc4 — B5	c3 — c2
10.	Lb5 — c6†	Ke8 — F8, der

König geht nicht nach d8 wegen: 11. Da4-B4:, c2-B1:D; 12. Ta1-B1:, B7—c6:; 13. Db4—c3, Sg8-F6; 14. E4 — E5 etc.

11.	Lc6 — B7:	Lc8 — B7:
12.	Da4 — B4:	c2 — B1:D
13.	Ta1 — B1:	Lb7 — E4:
14.	Tf1 — E1	F7 — F5
15.	Sf3 — G5	De7 — D7
16.	Sg5 — E4:	F5 — E4:
17.	Db4 — E4:	Ta8 — c8
18.	Lc1 — A3	Sg8 — F6

19. De4 — c4 und wird bei guter Stellung den noch fehlenden Bauer zurückgewinnen.

Zweites Gegenspiel (desselb. Angr.)

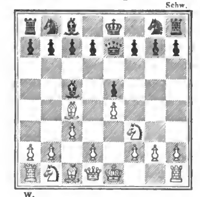


7.	. . . .	Lc5 — B6
8.	Sb1 — c3:	Sg8 — F6
9.	Sc3 — D5	Sf6 — D5:
10.	E4 — D5:	0 — 0
11.	Lc1 — B2	Lc8 — G4
12.	A2 — A4	A7 — A5
13.	Tf1 — E1	De7 — D8

Schw. wird den gewonnenen Bauern behalten.

Anhang zur Veränderung. (3. Verth.)

Wir wollen jetzt untersuchen, weshalb als Antwort auf 4. Sg1-F3 nicht Sg8 — F6 erfolgte.



4. . . . . Sg8 — F6

5. D2 — D4. Der Zug, welcher auf 4. D7-D6 gewagt war, führt jetzt zu einem offenen und sichern Spiele. Wird der Bauer D4 genommen, so geht E4-E5 vor oder Weiss richtet sich nach der folgenden Ausführung.

5.	. . . .	E5 — D4:
6.	0 — 0	D4 — c3:
7.	Sb1 — c3:	D7 — D6
8.	E4 — E5	D6 — E5:
9.	Sf3 — E5:	0 — 0

10.	Tf1 — e1	Lc8 — e6
11.	Lc4 — e6:	f7 — e6:
12.	Dd1 — b3	Lc5 — b6

13. Se5 — f3, behält den Angriff und gewinnt den Bauer zurück.

Vierte Vertheidigung.

1.	(e2 — e4)	(e7 — e5)
2.	(Lf1 — c4)	(Lf8 — c5)
3.	(c2 — c3)	d7 — d5

Wie die zweite Vertheidigung 3. Dd8 — g5 kann auch der Gegenangriff 3. d7 — d5 dadurch umgangen werden, dass der Anziehende 3. Sg1 — f3 thut. Wir dürfen uns daher nur kurz bei der gegenwärtigen Vertheidigung aufhalten. Sie ist darauf basirt, den Läufer c4 zu entfernen und mittelst der geöffneten Damenlinie dahin zu wirken, dass d2 und dadurch zugleich die Officiere des Damenflügels zurückgehalten werden. Der vorgeschobene Bauer c2 — c3 wird so für Weiss lästig. Es giebt manche Varianten, bei welchen Weiss das Spiel auflösen und ausgleichen kann, will er aber den Gewinn des Bauern behaupten, was nicht unmöglich ist, so muss er dem Nachziehenden ein offenes Figurenspiel gestatten.

4.	Lc4 — d5:	Sg8 — f6

5. Dd1 — f3. In den Varianten werden wir der Züge 5. Dd1 - a4†, 5. Dd1 - b3 und 5. Ld5 - c4 oder b3 erwähnen, hier machen wir nur noch darauf aufmerksam, dass 5. d2 - d4, e5 — d4:; 6. c3 — d4:, Lc5 - b4†; 7. Sb1 - c3, Sf6 - d5:; 8. e4 - d5:, Dd8 — d5:; 9. Sg1 - f3, Lc8 - g4; 10. Lc1 - e3 die Partie gleichgestellt hätte.

5. . . . . Sf6 — d5:

Würde Schw. rochiren, so geschähe 6. Ld5 - c4, um nach 6. Lc8 — g4 die Dame auf d3 zum Tausche stellen zu können.

6. e4 — d5:

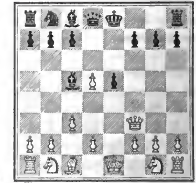
Erste Spielart.

6.	. . . .	0 — 0
7.	Sg1 — e2	f7 — f5
8.	d2 — d4	e5 — d4:
9.	Se2 — d4:	Lc5 — d4:
10.	c3 — d4:	Tf8 — e8†
11.	Lc1 — e3	g7 — g5

12. 0 — 0 und wird den Bauer behalten.

Zweite Spielart.

Schw.

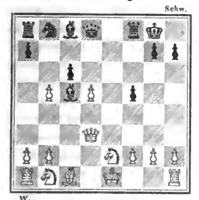


W.

6.	. . . .	f7 — f5
7.	Sg1 — e2	e5 — e4
8.	Df3 — g3	0 — 0
9.	d2 — d4	e4 — d3:
10.	Dg3 — d3:	c7 — c6

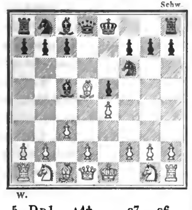
11. c3—c4 b7—b5
12. c4—b5: c6—b5:
13. 0—0. Die Antwort auf 12. c6-d5: in der beigefügten Stellung wäre 13. Sb1-c3 gewesen.

Stand nach dem 12. Zuge von Weiss:



13. . . . . Lc8—a6
14. Tf1—d1 Dd8—b6
15. Dd3—f3 Sb8—d7
16. Lc1—f4 mit der Aussicht, den Bauer zu behaupten.

Erste Variante. (4. Verth.)



5. Dd1—a4† c7—c6
6. Ld5—f7‡ Ke8—f8
7. Da4—b3 Sf6—e4:
8. Sg1—f3 Se4—f2:
9. Th1—f1 Sf2—d3†
10. Ke1—d1 Dd8—f6 und steht gut.

Zweite Variante. (4. Verth.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

5. Dd1—b3 Sf6—d5:
6. e4—d5:, wenn die Dame 6. Db3-d5: nimmt, folgt Dd8-d5:, 7. e4-d5:, Lc8-f5; 8. Sg1—f3, f7-f6; 9. (damit nicht der Bauer d2 durch Lf5-d3 oder e5-e4 aufgehalten werde) d2-d4, e5-d4:; 10. c3-d4:, Lc5-b6 mit gleichem Spiel.
6. . . . . Dd8—g5
7. Db3—a4† Lc8—d7
8. Da4—e4 Ld7—f5, in der Absicht, den König nach d8 zu ziehen, falls e5 genommen würde.
9. De4—f3 e5—e4
10. Df3—g3 Dg5—g3:
11. h2—g3: Sb8—d7 mit bequemerer Stellung.

Dritte Variante. (4. Verth.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

5. Ld5—c4 Sf6—e4:

Schw. hätte auf 5. Ld5-b3 ebenso gespielt. Es konnte dann 6. Dd1-e2, Lc5—f2‡; 7. Ke1—f1, f7—f5 folgen und das Spiel etwa gleichstellen.

6. Dd1—a4† Ke8—f8
7. Sg1—f3 Lc5—f2‡ oder wohl einfacher 7. f7—f6 mit gleichem Spiele.

Fünftes Spiel.

Wir wenden uns jetzt zu den andern Angriffen, welche an der Stelle von 3. c2—c3 vorkommen können. Zunächst bietet sich folgende, schon erwähnte Spielart dar.

Erster Angriff.

1. E2—E4 E7—E5
2. LF1—C4 LF8—C5
3. SG1—F3. Schw. kann durch 3. SB8—C6 zu einer Variante des Springerspiels gelangen. Unrichtig wäre hingegen 3. SG8—F6, denn die Folge würde sein: 4. SF3-E5:, SF6-E4:; 5. LC4-F7‡, KE8-F8; 6. DD1-F3, LC5-F2‡; 7. KE1-E2, D7—D6; 8. DF3—E4:, D6—E5:; 9. TH1—F1. Am einfachsten ist:

3. . . . . D7—D6

Geschieht jetzt 4. c2—c3, so zieht LC5—B6 oder DD8-E7, womit die Partie auf die dritte Vertheidigung des vierten Spiels reducirt wird. 4. SG8-F6 gestattet hingegen die Vereinigung der weissen Bauern auf E4 und D4, Weiss kann indess noch einen andern Angriff versuchen.

4. D2—D4 E5—D4:

5. SF3—D4:. Weiss würde, wie wir glauben, im Nachtheile bleiben, wenn er zu 5. c2—c3, D4—c3:; 6. Sb1—c3:, SB8—c6; 7. 0—0, SG8—F6 Veranlassung gäbe.

5. . . . . SG8—E7 (oder DD8-F6)
6. F2—F4 0—0
7. 0—0 KG8—H8 und steht sicher, da der Bauer F4 durch ferneres Vorrücken, wegen D6-D5, nicht gefährlich werden kann.

Zweiter Angriff.

1. (E2—E4) (E7—E5)
2. (LF1—C4) (LF8—C5)
3. DD1—H5 DD8—F6
4. SG1—F3 D7—D6
5. SF3—G5 DF6—F2‡
6. KE1—D1 G7—G6
7. LC4—F7‡ KE8—E7
8. DH5—E2 DF2—E2‡
9. KD1—E2: LC8—G4†
10. KE2—E1 SG8—F6

und man überzeugt sich, dass der Angriff der Weissen, namentlich vom 5ten Zuge an, übereilt war. Uebrigens konnte Schw. demselben auf verschiedene Art begegnen, wie z. B. 3. DD8-E7; 4. SG1-F3, SG8-F6; 5. DH5-E5:, LC5-F2‡; 6. KE1-E2, DE7-E5:; 7. SF3-E5:, LF2-B6; 8. LC4-F7‡, KE8-E7; 9. LF7-B3, SF6-E4:, ohne dass Weiss mit seinem Angriff etwas gewonnen hätte.

Dritter Angriff.

1. (E2—E4) (E7—E5)
2. (LF1—C4) (LF8—C5)

3. Dd1—e2. Man wird schon bemerkt haben, dass die Dame im Läuferspiel häufig vor den König gesetzt wird. Sie steht dort überhaupt gut, falls die e-Linie nicht von Bauern entblösst und den feindlichen Thürmen zugänglich ist. Weiss hat hier die Absicht, den Zug f2-f4 vorzubereiten, welcher ihn, wenn er gleich geschähe, bald zur Vertheidigung nöthigen würde, nämlich: 3. *f2-f4*, [Lc5-g1:]; 4. Dd1-h5, Dd8-e7; 5. Th1-g1:, Sb8-c6; 6. d2—d3, Sg8-f6; 7. Dh5-e2, Sc6-d4; (7. Dh5-d1, e5—f4:; 8. Lc1-f4:, d7-d5); 8. De2-d1, d7—d5; 9. c2—c3, Sf6—g4; 10. g2—g3, d5-c4:; 11. c3-d4:, e5—d4:; 12. h2—h3, Sg4—f6; 13. Dd1-a4†, c7-c6; 14. Da4-c4:, Lc8-h3:; 15. Dc4-d4:, Ta8-d8, wobei Schw. das bessere Spiel hat.

3. . . . . d7—d6

4. f2—f4, diese Spielart hat den Namen „Gambit des Lopez" erhalten, unter welchen auch die Varianten 4. d2-d3 oder 4. c2-c3 mit nachfolgendem Gambitzuge begriffen werden. Schw. würde nicht gut spielen, wenn er 4. e5—f4: nähme, da sein Läufer bald durch d2—d4 zurückgedrängt und die Deckung des Bauern f4 gefährlich werden würde.

4. . . . . [Sg8—f6]

Den minder guten Zug 4. Lc5-g1: betrachtet die Veränderung.

5. d2—d3 Lc8—g4

6. Sg1—f3 Dd8—e7

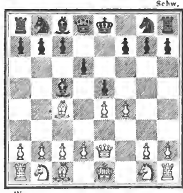
7. f4—e5: d6—e5:

8. Lc1—e3 Sb8—d7

9. Sb1—d2 0—0

10. 0—0. Die Spiele sind gleich.

Veränderung. (3. Angriff.)



4. . . . . *Lc5—g1:*, es ist nur in wenigen Fällen vortheilhaft, den schon thätigen Angriffsläufer gegen den noch unbewegten Springer zu tauschen.

5. Th1—g1: e5—f4:

6. d2—d4 Dd8—h4†

Eine andere, aber nicht minder bedenkliche Art, den Bauer zu behalten, wäre 6. g7—g5 gewesen. Weiss kann verschiedene Angriffe dagegen unternehmen: 7. g2—g3, f4—g3:; 8. Lc4-f7†, Ke8-f7:; 9. De2-h5†, Kf7-e6; 10. Dh5-g4†, Ke6-f7 und Weiss hält wenigstens das Spiel unentschieden, da Schw. von seinen Zügen, wegen Lc1-g5:, nicht abgehen kann.

7. g2—g3 f4—g3:

8. Tg1 — g3: f7 — f6
Die Folge von 8.. Sg8 — f6 könnte 9. Lc1 - g5, Dh4 - h5; 10. De2 - g2, Sf6 — g4; 12. Lg5 — d2, f7 — f5; 13. Lc4 — e2 sein.
9. De2 — f2 Sg8 — e7
10. Tg3 — g7: Dh4 — e4‡
11. Lc1 — e3 d6 — d5
12. Sb1 — c3 *De4 — h1*†
allerdings wäre De4 - e6 etwas besser, wir benutzen aber diese Gelegenheit, um zu erinnern, dass es gefährlich ist, die Dame zu weit von den bedrohten Punkten zn entfernen.
13. Ke1 — d2 Dh1 — a1:
14. Df2 — f6: Sb8 — c6
15. Le3 — g5 nnd gewinnt.

Vierter Angriff.

Zuweilen werden einige, mit einem Opfer verbnndene, aber weniger sichere Angriffe versucht, wie:
1. (e2 — e4) (e7 — e5)
2. (Lf1 — c4) (Lf8 — c5)
3. Lc4 — f7‡ Ke8 — f7:
4. Dd1 — h5†. Die Vertheidigung hat keine Schwierigkeit, wenn man den Bauern e5 anfgiebt und 4. [Kf7 — f8] zieht. Ferner geschieht wohl:
3. d2 — d4 [Lc5 — d4:]
4. Sg1 — f3 Sb8 — c6
5. Lc4 — d5. Auf Sf3 - d4: geschieht Sc6 - d4:; 6. f2 - f4, d7 - d6.
5. . . . . Sg8 — e7
6. c2 — c3 Ld4 — b6 nnd behauptet den Banern. Endlich erwähnen wir noch eines doppelten Gambits.
3. b2 — b4 Lc5 — b4:
4. f2 — f4, welches Schw. nicht annimmt, da er doch nicht beide Bauern behalten, seine Position aber sehr verschlechtern würde.
4. . . . . [d7 — d5]
5. e4 — d5:, auf 5. Lc4 - d5: folgt c7 — c6.
5. . . . . e5 — e4
6. c2 — c3 Lb4 — c5
7. d2 — d4 e4 — d3:
8. Dd1 — d3: Sg8 — f6
9. Lc1 — a3 Dd8 — d6
10. La3 — c5: Dd6 — c5:
mit gutem Spiel für Schwarz.

Sechstes Spiel.

Unter den verschiedenen Gegenzügen im Läuferspiele ist der sich am natürlichsten darbietende 2. Sg8 — f6, welcher den Königsbauern angreift, zugleich der beste. Eben wegen dieses Angriffs beschränkt er den Gegner in seinen, auf Erlangnng eines Centrnms gerichteten Plänen. Allerdings ist der Zng selbst anch wenig geeignet, den schwarzen Mittel-

bauern zu ihrem Vorrücken behülflich zu sein, jedoch ist dies für den Vertheidigenden von geringerer Bedeutung. Da Sg8—f6 die Absicht des Anziehenden kreuzt, vernichtet es schnell den Vortheil des Anzuges und stellt die Partie gleich. Weiss kann sein Spiel nach zwei Methoden verfolgen, je nachdem er e4 deckt oder e5 angreift. Die letztere Weise ist auf eine Figurenpartie berechnet. Es mag dann 3. d2—d4, c7—c6 oder noch besser e5—d4: folgen, dessen für den Anziehenden nicht besonders vortheilhaftes Ergebniss wir schon S. 56 und 57, worauf wir verweisen, kennen lernten. Ferner wäre jetzt ganz wohl 3. Sg1—f3 oder, und zwar ebenfalls ohne Gefahr, 3. f2—f4 zu versuchen. Die Deckung des Bauern e4, sei es durch 3. Sb1—c3 (s. S. 47) oder d2—d3, pflegt zu einem schleppenden Spiele zu führen, in welchem die Parteien ihre gegenseitigen Operationen genau überwachen, um weder einen starken Angriff noch ein Centrum aufkommen zu lassen. Nach erfolgter Rochade werden sich die Combinationen hauptsächlich darum drehen, den Bauer des Gambits vorzubringen. Wer hierdurch den eigenen Thurm zuerst frei macht und den feindlichen Königsbauer entfernt, wird den Vortheil der Stellung erlangen. In der folgenden Ausführung ist jedoch ein abweichender Plan auf den Flügeln verfolgt.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Lf1—c4	Sg8—f6

Erste Spielart.

3.	d2—d3	Lf8—c5

4. Sg1—f3. Mit dem Gambitzuge konnte kein Vortheil erlangt werden. Es geschah 4. d7-d5 oder d7-d6 dagegen. Weiss bleibt an der Rochade verhindert und braucht einige Züge, bis er den Läufer c1 auf e3 dem feindlichen entgegenstellen kann, weshalb die Vertheidigung dieses Gambits nicht schwierig ist.

4.	. . . .	Sb8—c6

5. c2—c3 Lc5—b6. Er zieht den Läufer zurück, um, wenn d3—d4 vorrückt, nicht zum Nehmen gezwungen zu sein.

6.	0—0	0—0
7.	Lc1—g5	d7—d6

Es ist sehr wichtig, aber auch äusserst schwierig zu beurtheilen, ob die Sperrung des Königsspringers nachtheilig werden wird, und ob man deshalb durch Vorrücken des Thurmbauern vorbeugen muss. Die Züge h2—h3 und h7—h6 beschränken Springer und Läufer, müssen dann aber während der ersten Entwickelungsperiode geschehen. Dabei kann sich, zumal wenn die zurückgehaltenen Stücke andere gute Plätze finden, eine nicht wieder auszugleichende Versäumniss

herausstellen. Auch beim weiteren Verlaufe der Partie ist der vorgerückte Eckbauer nicht unbedingt vortheilhaft. Er verschafft zwar dem rochirten Könige einen Ausweg und gestattet, selbst den letzten Thurm unbesorgt von der untersten Reihe weg zu ziehen, giebt aber auch, wenn der F-Bauer vorgerückt wird, den feindlichen Officieren mehr Gelegenheit, sich auf G3 und G6 zu nähern, als wenn die Bauern geschlossen geblieben wären. Unter diesen Umständen enthalten wir uns, eine allgemeine Norm auszusprechen und machen nur auf die Folgen der Sperrung bei den einzelnen Beispielen aufmerksam.

8. B2—B4 Lc8—E6

9. SB1—D2 H7—H6

10. LG5—H4 KG8—H7. Es ist nicht gleichgültig, ob der König nach H8 oder nach H7 geht, gewöhnlich steht er jedoch in der Ecke sicherer.

11. A2—A4 A7—A6

Die Bauern auf dem Flügel der Dame können gewöhnlich ohne Zeitverlust vorrücken, aber das Terrain, welches sie gewinnen, gewährt wenig Vortheil, da der feindliche Angriffsläufer, der auf diese Art bedroht wird, hauptsächlich wegen seiner Richtung gegen F2 wichtig ist und diese auch von B6 oder A7 aus beibehält. Man muss ihn jedoch sicher stellen und A7-A5 oder A6 ziehen. Das Letztere pflegt man dann zu wählen, wenn man das Vordringen des B-Bauern gegen den Springer c6 verhüten will.

12. KG1—H1 TF8—G8

13. DD1—c2 G7—G5

Das Aufziehen der Bauern, welche den König decken, ist nur zu empfehlen, wenn man dem Angriffe Folge geben kann. Aus diesem Grunde geschah die Vorbereitung K—H7 und T—G8.

14. LH4—G3 H6—H5

15. H2—H3, hier würde H2-H4 eine festere Stellung herbeigeführt haben.

15. . . . . H5—H4

16. LG3—H2 SF6—H5

17. D3—D4 G5—G4

18. Lc4—E6 : F7—E6 :

19. H3—G4 : TG8—G4 :

20. D4—E5 : D6—E5 :

In der Voraussicht, dass durch Operationen mit den Bauern in der Mitte nichts zu erreichen wäre, hat jeder Theil sein Spiel, welches wir hierneben darstellen, auf einem Flügel entwickelt.

Schw.

W.

21. Sd2 — c4 Sh5 — g3†
22. f2 — g3: h4 — g3:
23. Ta1 — d1 Dd8 — e7
24. b4 — b5 Tg4 — h4
25. Sc4 — b6: Th4 — h2†
26. Kh1 — g1 De7 — c5†
27. Tf1 — f2 c7 — b6:
28. Sf3 — h2: a6 — b5:
29. a4 — b5: Ta8 — f8
30. Sh2 — f3 Sc6 — a5
31. Dc2 — e2 Sa5 — c4
32. Sf3 — g5† Kh7 — g6
33. Sg5 — f3 Tf8 — f4

34. Td1 — d3. Weiss könnte jetzt De2-c4: nehmen, die Folge würde aber sein: 34. De2-c4:, g3-f2†; 35. Kg1-h1, Dc5-c4:; 36. Sf3-e5†, Kg6-f6; 37. Se5-c4:, f2-f1D†.

34. . . . . g3 — f2†
35. De2 — f2: Dc5 — f2†
36. Kg1 — f2: Tf4 — e4:
37. Td3 — d7 Te4 — f4

38. Td7 — c7 und ungeachtet Schw. um einen Bauer stärker ist, muss die Partie wohl unentschieden bleiben.

Zweite Spielart.

1. (e2 — e4) (e7 — e5)
2. (Lf1 — c4) (Sg8 — f6)
3. Sg1 — f3 Sf6 — e4:

4. d2 — d3, wegen Sf3-e5:, [Sb1-c3] und Dd1-e2 verweisen wir auf die Veränderungen.

4. . . . . Se4 — c5
5. Sf3 — e5: d7 — d5
6. Lc4 — b3 Sc5 — b3:
7. a2 — b3: c7 — c5 etc.

Erste Veränderung. (2. Sp.art.)

1. (e2 — e4) (e7 — e5)
2. (Lf1 — c4) (Sg8 — f6)
3. (Sg1 — f3) (Sf6 — e4:)

4. Sf3 — e5: Dd8 — e7, hier könnte auch 4. d7 — d5 und auf 5. Lc4-b3, 5. Dd8-g5 mit Vortheil geschehen. Ginge aber 5. Dd1-e2, Lf8-c5, so folgte 6. d2-d3, Lc5-f2†; 7. Ke1 — f1, Lf2 — b6 oder 7. Ke1-d1, 0-0; 8. Lc4-d5, Lf2-d4, wobei Weiss den Nachtheil der verlorenen Rochade hat.

5. d2 — d4 d7 — d6
6. Lc4 — f7† Ke8 — d8
7. 0 — 0 d6 — e5:
8. d4 — e5† Lc8 — d7
9. Lf7 — d5 Se4 — c5
10. b2 — b4 c7 — c6
11. b4 — c5: c6 — d5:

12. Dd1 — d5: Sb8 — c6 und ist im Vortheil.

Zweite Veränderung. (2. Sp.art.)

1. (e2 — e4) (e7 — e5)
2. (Lf1 — c4) (Sg8 — f6)
3. (Sg1 — f3) (Sf6 — e4:)

4. [Sb1 — c3] Se4 — c3: Es könnte noch einfacher Se4 — f6; 5. Sf3-e5:, d7-d5; 6. Dd1-e2, Lf8 — e7; 7. Lc4 — b3, 0 — 0 geschehen.

5. d2 — c3: *d7 — d6*

besser und das Spiel ausgleichend wäre Lf8-e7; 6. Sf3-e5:; 0-0. Bei 5. f7 — f6; 6. 0 — 0, d7 — d6; 7. Sf3 — h4, g7 — g6; 8. f2 — f4

wäre Schw. einem bedenklichen Angriffe ausgesetzt.

6. SF3—G5 Lc8—E6
7. Lc4—E6: F7—E6:
8. DD1—F3 und gewinnt.

Dritte Veränderung. (2. Sp.art.)

1. (E2—E4) (E7—E5)
2. (LF1—c4) (SG8—F6)
3. (SG1—F3) (SF6—E4:)
4. DD1—E2 D7—D5
5. SF3—E5: LF8—c5

Hätte Weiss 5. D2-D3 gezogen, so geschah am besten 5. D5—c4: dagegen.

6. 0—0 0—0
7. Lc4—B3 TF8—E8
8. D2—D3 SE4—F2: und gewinnt.

Dritte Spielart.

1. (E2—E4) (E7—E5)
2. (LF1—c4) (SG8—F6)
3. F2—F4 SF6—E4:, es ist einfacher, statt dessen 3. D7-D5 zu ziehen, die hier ausgeführte Spielart kann aber leicht in der Praxis vorkommen.
4. D2—D3 DD8—H4† oder SE4-D6, wie im Zusatz.
5. G2—G3 SE4—G3:
6. SG1—F3 DH4—H5
7. TH1—G1 SG3—F5
8. TG1—G5 DH5—H3
9. Lc4—F7‡ KE8—F7:
10. TG5—H5 DH3—G2
11. TH5—F5‡ KF7-E8 oder G8
12. TF5—G5 DG2—H3
13. F4—E5: und hat das bessere Spiel.

Zusatz zur dritten Spielart.

Schw.



W.

4. . . . . SE4—D6
5. Lc4—B3 E5—F4: um den Bauer zu behaupten, den Weiss bei E5-E4; 6. D3-E4:, SD6-E4:; 7. Lc4-F7‡ mit gleichem Spiel zurückgewonnen hätte.
6. Lc1—F4: DD8—F6
7. SG1—H3 DF6—B2:

Weiss hätte auch 7. DD1—c1 thun können.

8. 0—0 DB2—D4†
9. KG1—H1 F7—F6
10. c2—c3 und steht gut, obgleich er zwei Bauern geopfert hat.

Siebentes Spiel.

1.	E2 — E4	E7 — E5
2.	L F1 — c4	

Die Untersuchung soll jetzt auf zwei Spielarten gerichtet werden, bei denen Schw. den Zug D7 — D5 durch 2. c7 — c6 vorbereitet oder den Bauer E4 mittelst des Gambits in der Rückhand (2. F7 — F5) zu entfernen sucht. Beide Varianten verfehlen aber ihren Zweck und verwickeln den Nachziehenden in eine schwierige Vertheidigung.

Erste Spielart.

2.	. . . .	c7 — c6
3.	D D1 — E2	S G8 — F6
4.	F2 — F4	E5 — F4:
5.	E4 — E5	S F6 — D5
6.	D2 — D4	L F8 — E7
7.	L c4 — D5:	L E7 — H4†
8.	G2 — G3	F4 — G3:
9.	L D5 — F7‡	K E8 — F7:
10.	D E2 — F3†	K F7 — E8
11.	H2 — G3:	L H4 — E7

Weiss steht im Vortheil.

Zweite Spielart.

1.	(E2 — E4)	(E7 — E5)
2.	(L F1 — c4)	F7 — F5

Es bieten sich jetzt dem Anziehenden verschiedene Züge dar. Am einladendsten erscheint 3. L c4 - G8:, dann E4 — F5: und D D1 - H5† zum Gewinn des Bauern H7. Hierbei entfernt sich aber die Dame zu sehr aus der Mitte des Spiels, als dass dieser Plan empfohlen werden könnte. Die Oeffnung der Partie durch 3. D2 - D4 führt ebenfalls zu keinem überwiegend günstigem Resultat, weil Schw. D4 schlägt und die Dame, wenn sie vor oder nach dem Tausch des Springers G8 auf D4 zurücknimmt, durch S B8 - c6 angreift und sich sicher stellt. Ebenso wenig ist durch die Annahme des Gambits 3. E4 - F5: Vortheil zu erlangen. Die einzigen Varianten, welche Weiss wirklich Vortheil verschaffen und damit das Mangelhafte des Zuges F7 - F5 darthun, sind 2. D2 - D3 und 2. S G1 - F3. Die erstere Fortsetzung ist darauf berechnet, Schw. an der Rochade zu hindern, die letztere, welche auch aus dem Gambit gegen das Springerspiel hervorgehen kann, hat ungefähr den nämlichen Zweck, sucht aber den Gegner mehr durch den drohenden Figurenangriff zu beschränken.

Erste Fortsetzung. (2. Sp.art.)

3.	D2 — D3	S G8 — F6
4.	F2 — F4	E5 — F4:

D7 - D6 würde den Läufer einschliessen und 5. S G1 - F3 zur Folge haben.

5.	L c1 — F4:	F5 — E4:
6.	D3 — E4:	D D8 — E7
7.	E4 — E5	D7 — D6
8.	D D1 — E2	D6 — E5:

9. L F4 — E5: c7 — c6

10. S G1 — F3 mit etwas besserem Spiel.

Zweite Fortsetzung. (2. Sp.art.)

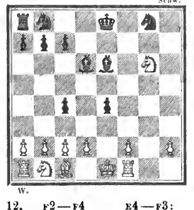
1. (E2 — E4) (E7 — E5)
2. (L F1 — c4) (F7 — F5)
3. S G1 — F3' F5 — E4:

D7-D6 betrachtet die Veränderung.

4. S F3 — E5: D D8 — G5
5. S E5 — F7 D G5 — G2:
6. T H1 — F1 D7 — D5
7. S F7 — H8: D5 — c4:
8. D D1 — H5† G7 — G6
9. D H5 — H7: L c8 — E6
10. D H7 — G6‡ D G2 — G6:
11. S H8 — G6: L F8 — D6

Weiss hat in der hiernächst angegebenen Stellung nach dem 11ten Zuge einen Thurm und Bauer gegen einen leichten Officier gewonnen, steht aber augenblicklich sehr beengt, weshalb wir das Spiel noch einige Züge fortsetzen, um zu zeigen, wie Weiss sich aus dieser Stellung befreit.

Schw.



W.

12. F2 — F4 E4 — F3:
13. T F1 — F3: S B8 — c6
14. D2 — D3 c4 — D3:
15. c2 — D3: S c6 — B4
16. L c1 — F4 L E6 — F7
17. L F4 — D6: c7 — D6:
18. S G6 — H8 L F7 — H5
19. T F3 — F5 L H5 — G4
20. T F5 — G5 S G8 — F6
21. K E1 — D2, wonach der Springer H8 gerettet wird.

Veränderung. (2. Fortsetzung. 2. Spielart.)

1. (E2 — E4) (E7 — E5)
2. (L F1 — c4) (F7 — F5)
3. (S G1 — F3) D7 — D6

Mit diesem Zuge ist zwar der Läufer vorläufig eingeschlossen, gelingt es aber, F5 gegen E4 so umzutauschen, dass D6 — D5 später vorrükken kann, so wird Schw. nicht allein den Läufer frei machen, sondern auch die Mitte behaupten.

4. D2 — D4 E5 — D4:. Es muss hier erwähnt werden, dass auf 4. F5-E4: S F3-E5: geschieht, welcher nicht genommen werden darf. Schwarz zieht vielmehr am besten 5. D6 — D5, worauf 6. D D1 — H5†, G7 — G6; 7. S E5 — G6:, S G8-F6; 8. D H5-E5†, L F8-E7; 9. S G6-E7:; D D8-E7:; 10. L c1-G5, S B8-D7; 11. D E5-E7‡, K E8-E7:; 12. L c4-D5: mit Vortheil für Weiss folgt.

5. S F3 — G5 S G8 — H6
6. S G5 — H7: D D8 — E7
7. S H7 — G5 F5 — E4:
8. 0 — 0 L c8 — F5
9. D D1 — D4: S H6 — G4

10. H2 — H3 S G4 — F6
11. T F1 — E1 c7 — c6
12. F2 — F3 D6 — D5
13. L c4 — D3 und ist im Vortheil.

Wir gehen nun zu den für Weiss minder günstigen Spielarten über, da wir auch diese, wegen ihrer verwickelten und sehr belehrenden Combinationen nicht dürfen unbeachtet lassen.

Dritte Fortsetzung. (2. Sp.art.)

1. (E2 — E4) (E7 — E5)
2. (L F1 — c4) (F7 — F5)
3. L c4 — G8: T H8 — G8:
4. E4 — F5: D7 — D5

Hätte Weiss 4. S B1 - c3 gezogen, so glich 4. D D8 - G5; 5. D D1 - F3, D7 — D6; 6. D2 - D4, D G5 - G4 oder — G6 die Partie aus.

5. D D1 — H5† G7 — G6

Da Weiss einen Bauer gewonnen hat, konnte er die Deckung desselben mit 5. G2 — G4 versuchen, was jedoch zu keinem günstigen Resultate führen würde: 5. G2 - G4, H7 - H5; 6. H2 — H3, H5 — G4:; 7. H3 - G4:, G7 — G6; 8. F5 — G6:, T G8 - G6:; 9. F2 — F3, E5 — E4 u. s. w.

6. F5 — G6: T G8 — G6:

Erstes Gegenspiel. (3. Fortsetz.)

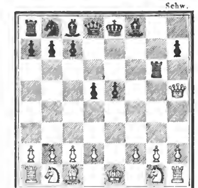
7. D2 — D3 L c8 — G4

dies wäre auch der Gegenzug auf 7. G2 - G3.

8. D H5 — H7: D D8 — F6
9. D H7 — c7: S B8 — c6
10. D c7 — B7: T A8 — B8
11. D B7 — A6 L G4 — c8
12. D A6 — A4 T B8 — B4
13. D A4 — A3 T G6 — G2: und gewinnt.

Zweites Gegenspiel. (3. Forts.)

Schw.



W.

7. H2 — H3 S B8 — c6 dies ist auch der Zug gegen 7. S G1 - F3.

8. S G1 — F3 D D8 — F6
9. S B1 — c3 L c8 — E6
10. S F3 — H4 S c6 — D4
11. S H4 — G6: S D4 — c2‡ und steht gut.

Drittes Gegenspiel. (3. Forts.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

7. D H5 — H7: [D D8 — F6] Es kann hierauf zwar noch der Bauer c7 verloren gehen, Schw. setzt dann aber den Damenspringer in Thätigkeit und bekommt ein sehr starkes Angriffsspiel.

8. S B1 — c3 T G6 — G2:
9. D H7 — H5† K E8 — D8
10. D H5 — E2 L F8 — c5
11. S c3 — D1 D F6 — G7
12. D E2 — F1 S B8 — c6

13. c2 — c3 e5 — e4
14. S g1 — e2 S c6 — e5

Man bemerke wohl, wie der Baner c2 — c3 die weisse Position schwächt, hingegen e5 — e4 und die ausgezeichnete Stellung des Damenspringers dem Schw. ein sehr starkes Spiel geben. Aehnliche Positionen können auch in anderen Partieen herbeigeführt werden.

15. S e2 — f4 S e5 — f3†
16. K e1 — e2 L c8 — g4 und gewinnt.

Vierte Fortsetzung. (2. Sp.art.)

1. (e2 — e4) (e7 — e5)
2. (L f1 — c4) (f7 — f5)
3. e4 — f5: S g8 — f6

Es giebt nun mehrere, aber gleich unbefriedigende Arten den Bauer zu schützen. Am natürlichsten scheint die Deckung durch den Läufer nach Aufziehen des Damenbanern oder durch g2 - g4, analog wie in den gewöhnlichen Gambitvertheidigungen.

Erstes Gegenspiel. (4. Forts.)

4. d2 — d4 e5 — d4:
5. D d1 — d4: d7 — d5
6. L c4 — d3 S b8 — c6
7. D d4 — e3† K e8 — f7

Schw. zieht sehr gut den König, um den Angriff seines Thurmes gegen die feindliche Dame vorzubereiten. Dergleichen Combinationen bieten sich nicht selten dar und sind bisweilen entscheidend.

8. S g1 — e2 L f8 — b4†
9. c2 — c3 T h8 — e8
10. D e3 — g3 L b4 — d6 mit gutem Spiel.

Zweites Gegenspiel. 4. Forts.)

1. (e2 — e4) (e7 — e5)
2. (L f1 — c4) (f7 — f5)
3. (e4 — f5:) (S g8 — f6)
4. g2 — g4 d7 — d5
5. L c4 — b3 h7 — h5, um die Banern zn trennen oder Weiss zur bedenklichen Decknng f2 — f3 zu veranlassen, welche ihn gelegentlich dem Schach ans h4 anssetzt.
6. g4 — g5 S f6 — e4
7. h2 — h4, hätte 7. d2 — d3 den Springer angegriffen, so würde Weiss den gewonnenen Baner verloren haben, die Position wäre aber gleich geworden.
7. . . . . L f8 — c5
8. S g1 — h3 L c8 — f5:
9. d2 — d3 L f5 — h3:
10. d3 — e4: L h3 — g2
11. T h1 — h2 L g2 — e4:
12. f2 — f3 L e4 — f5
13. D d1 — d5: D d8 — d5:
14. L b3 — d5: c7 — c6

u. s. w.

Das Springerspiel.

Wie das Läuferspiel besonders geeignet war, die Theorie des Centrums in ein klares Licht zu stellen, so liefert die Springerpartie die belehrendsten Beispiele für den Angriff der Figuren. Allerdings haben die daraus hervorgehenden Spiele nicht durchgehends dieselbe Physiognomie. Die Combinationen sind hier so mannigfaltig, dass wir die verschiedensten Färbungen antreffen, indess lässt sich doch, wenn man die Gesammtheit überblickt, der am allgemeinsten vorherrschende Charakter der Figurenpartie oder des offenen Spiels nicht verkennen. Namentlich zeichnet sich dieser bei denjenigen Spielarten deutlich aus, in welchen Weiss, um seinem Angriffe mehr Kraft zu geben, einen Bauer B2—B4 oder D2—D4 aufgiebt. Der Vertheidigende hingegen strebt, wenn er für den Nachtheil in seiner Stellung nicht durch den Besitz eines ihm überlassenen Opfers entschädigt wird, in den meisten Fällen die Spiele durch Auflösung im Centrum gleich zu machen. Mitunter werden wir auch durch eine rasche Wendung den Angriff auf ihn selbst übergehen sehen.

Der Springer G1—F3, nach welchem wir die Partie benannten, greift den Bauer E5 an, und es handelt sich daher zunächst um dessen Deckung oder um einen entsprechenden Gegenangriff. Letzterer kann nur gegen E4 gerichtet sein, muss also entweder in dem Zuge SG8-F6 oder in den Spielarten D7—D5 oder F7—F5 bestehen. Von den Deckungen erwähnen wir, neben dem besten Gegenzuge SB8—C6, nur D7—D6 oder F7—F6 und DD8—F6, während wir LF8—D6 und DD8—E7 als ungeschickt übergehen. Da jedoch die Unterscheidung zwischen Gegenangriff und Deckung unwesentlich ist, wollen wir zuerst die Züge der Bauern, dann die der Officiere betrachten.

Achtes Spiel.

1.	E2—E4	E7—E5
2.	SG1—F3	*F7—F6*

Diese Deckung ist fehlerhaft, da Weiss LF1-C4 ziehen und die Rochade nach G8 lange hindern kann. Die folgende Spielart, welche man das Gambit des Damiano nennt, ist weniger gut, aber ebenfalls sicher.

3. Sf3—e5: Dd8—e7, da f6-e5:, wie die Veränderung zeigt, verderblich wäre.

4. Se5—f3. In ähnlicher Stellung kann oft mit Vortheil Dd1-h5† geschehen, hier würde aber g7-g6; 5. Se5-g6:, De7-e4‡ und dann De4-g6: einen Officier für Schw. erobern.

4.	. . . .	d7—d5
5.	d2—d3	d5—e4:
6.	d3—e4:	De7—e4‡
7.	Lf1—e2	Lc8—f5
8.	Sf3—d4	Sb8—c6
9.	Sd4—f5:	De4—f5:
10.	0—0	Lf8—d6

11. Le2—d3 und steht wenig besser.

Veränderung.

1.	(e2—e4)	(e7—e5)
2.	(Sg1—f3)	(f7—f6)
3.	(Sf3—e5:)	f6—e5:
4.	Dd1—h5†	Ke8—e7

Besser ist g7—g6, aber Weiss gewinnt auch hierauf mit 5. Dd5-e5‡, Dd8-e7; 6. De5-h8:, De7-e4‡; 7. Lf1-e2 u. s. w.

5.	Dh5—e5‡	Ke7—f7
6.	Lf1—c4†	d7—d5
7.	Lc4—d5‡	Kf7—g6
8.	h2—h4	h7—h6
9.	Ld5—b7:	Lf8—d6

Wenn Schwarz den Läufer nähme, würde er durch 10. De5-f5 matt gesetzt.

10.	De5—a5	Sb8—c6

11. Lb7—c6: und gewinnt.

Neuntes Spiel.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	f7—f5

Wie bei dem S. 77 u. f. betrachteten Gegengambit ist auch hier f7—f5 schwach, denn Lf1—c4 würde uns auf das dort erwähnte zweite Gegenspiel führen. Noch stärker ist aber:

3.	Sf3—e5:	Dd8—f6

nicht Dd8-e7, weil darauf folgte: 4. Dd1-h5†, g7-g6; 5. Se5-g6:, De7-e4†; 6. Lf1-e2, Sg8-f6; 7. Dh5-h3, Th8-g8; 8. Sb1-c3 u. s. w.

4.	d2—d4	d7—d6
5.	Se5—c4	f5—e4:
6.	Sb1—c3	Df6—g6

Die Schwierigkeit für das schwarze Spiel liegt darin, dass e4 nicht durch d6—d5 gedeckt werden kann. Um dies auszuführen, könnte c7-c6 oder Sg8-e7 statt Df6-g6 geschehen, Weiss schlägt dann aber nicht Sc3-e4:, sondern zieht d4—d5, wo-

durch ein freieres Spiel erlangt und E4 isolirt wird.

7. F2 — F3 E4 — F3:
8. D D1 — F3: S G8 — F6
9. L F1 — D3 D G6 — G4
10. D F3 — E3† L F8 — E7
11. 0 — 0 und steht besser, da er bei einem offenen Spiele mehr Officiere als sein Gegner in Thätigkeit gesetzt hat.

Zehntes Spiel.

1. E2 — E4 E7 — E5
2. S G1 — F3 D7 — D5

Diese Vertheidigung ist nicht vortheilhaft. Wenn [E4 — D5:] und D D8 — D5: folgt, wird die Dame durch S B1 - C3 veranlasst, nach E6 zu gehen, worauf L F1 — B5† mit guter Entwickelung für Weiss geschieht. Auch bei E4 - D5:, E5 - E4; 4. D D1 - E2, D D8 - E7; 5. S F3 - D4, S G8 - F6; 6. S B1 - C3 bleibt Schw. im Nachtheile.

3. *S F3 — E5:* D D8 — E7

Letzteres geschieht, um den Springer E5 zum Rückzuge nöthigen zu können, 3. L F8 — D6; 4. D2 — D4, D5 — E4: wäre aber bequemer.

4. D2 — D4 F7 — F6
5. S E5 — F3. Hier konnte S B1-C3 folgen, ein Zug, welcher zwar den Springer E5 aufgab, aber einen starken Angriff gewährte. Die Combinationen, welche aus diesem Opfer entspringen, würden uns jedoch zu weit führen.

5. . . . , . D5 — E4:
6. S F3 — D2 F6 — F5

Wir führen diese Partie namentlich deshalb aus, weil sie ein im gegenwärtigen Abschnitte seltenes Beispiel eines geschlossenen Spiels bildet, in welchem überdies die Rochade von beiden Theilen angegriffen wird.

7. L F1 — E2 S B8 — C6
8. S D2 — B3 S G8 — F6
9. 0 — 0 D E7 — F7

Die zweiten Felder der Läufer sind, wenn es auf die Unterstützung und das Vorrücken der Bauern ankommt, gute Posten für die Dame.

10. C2 — C4 L C8 — D7
11. L C1 — F4 0 — 0 — 0
12. S B1 — C3 H7 — H6
13. A2 — A3 G7 — G5
14. L F4 — D2 F5 — F4

Jetzt scheint Schw. im Vortheile zu sein, da er zuerst den Angriff mit den Bauern beginnt.

15. D4 — D5 S C6 — E5
16. S B3 — D4 L F8 — C5
17. L D2 — E1 T H8 — G8
18. B2 — B4 L C5 — E7
19. F2 — F3 E4 — E3

Ein so weit vorgedrungener und unterstützter Freibauer pflegt sehr

stark zu sein, dennoch war der Zug F2—F3, zu welchem wir ein Diagramm geben, nicht unrichtig.

Stellung nach dem 18ten Zuge von Schwarz:



Es ist nämlich rathsam, wenn der Rochade ein Angriff wie der gegenwärtige droht, ihn nicht hinter drei Bauern zu erwarten, sondern, um Raum zu gewinnen, den Läuferbauer einen oder wo möglich zwei Schritte entgegen zu ziehen.

20.	Dd1—B3	G5—G4
21.	c4—c5	G4—F3:
22.	Sd4—F3:	SE5—F3†̣
23.	LE2—F3:	SF6—G4
24.	DB3—c4	Kc8—B8

25. Dc4—E4. Die Stellung der Dame vor dem Läufer zum nachdrücklichen Angriff gegen die Rochade ist wohl zu beachten.

25.	....	TD8—E8
26.	D5—D6	LD7—c6
27.	DE4—D4	Lc6—F3:
28.	TF1—F3:	LE7—G5
29.	Sc3—B5	c7—c6
30.	D6—D7	TE8—E6
31.	LE1—G3	c6—B5:

Nähme Schw. nicht den Springer, sondern den Läufer G3, so würde Weiss durch die Eroberung der Dame keinen Vortheil haben, wohl aber gewinnen, wenn er DD4-G4: zöge. Jetzt entscheidet

32. LG3—F4†̣.

Es muss sich hier die Frage aufdrängen, worin der Grund für den Verlust des schwarzen Spiels zu suchen sei? Schwarz ist mit dem Bauern G5 zu früh vorgerückt und hat dadurch den Bauern F4 seiner Stütze beraubt, während die Officiere zum Angriff auf die feindliche Rochade noch nicht hinreichend geordnet waren. Es gelang so den Weissen, Vertheidigung und Angriff zu verbinden.

Elftes Spiel.

Wenn man als Princip hinstellen wollte, dass Springer nie eher auf die dritte oder sechste Reihe gezogen werden dürfen, bis sie dort keine Bauern mehr im Vorrücken hindern, so müsste der Angriff der Springer-

partie incorrect erscheinen. Diesen Satz hat nun wirklich die französische Schule zur Zeit Philidor's ausgesprochen und die Vortheile nachzuweisen versucht, welche Schwarz durch ein strenges Befolgen des obigen Princips mit dem Gegenzuge 2. D7—D6 erlangen könne. Man erkannte hierbei wohl, dass der Angriffsläufer F8 eingeschlossen werde; man hoffte aber überhaupt ein geschlossenes Spiel herbeiführen, darin durch F7—F5 den weissen Königsbauer entfernen und dann E5 gegen den Springer und D6—D5 vorrücken zu können. Der Läufer F8 wäre so befreit und die Mitte mit den Bauern eingenommen. Dass jedoch die Mittelbauern sogleich getauscht werden können und hieraus nachtheilige Folgen für Schw. entstehen, war unbeachtet geblieben. Wenn nun aber das Gegengambit unterlassen werden muss, so ergiebt sich einfach, dass D7—D6 das Spiel des Vertheidigenden mehr als das des Anziehenden behindert und dass SG1—F3 keinen Tadel verdient. Indess folgt hieraus keineswegs, dass die Vertheidigung zum Verlust führen muss, vielmehr ist 2. D7—D6 sicher, nur mit einer langsamen und minder interessanten Entwickelung verbunden.

1.	E2—E4	E7—E5
2.	SG1—F3	D7—D6

Erster Angriff.

3. D2—D4, der Zug LF1-c4 ist Gegenstand des zweiten Angriffs.

3. . . . . *F7—F5* oder 3. E5-D4: und 3. SG8-F6, wie in den Veränderungen.

4.	D4—E5:	F5—E4:
5.	SF3—G5	D6—D5
6.	[E5—E6]	SG8—H6

Dieser Zug ist nothwendig, denn wollte Schwarz einen Angriff mit LF8-c5 statt dessen versuchen, so geschähe SG5-E4:.

7. [F2—F3]. Diese einfache Spielart ist viel wirksamer als SB1-c3, c2-c4 oder 7. SG5-H7:, Lc8-E6; 8. SH7-F8:, KE8-F8:, 9. Lc1—H6:, TH8—H6: u. s. w. Das Centrum der Schw. ist durch 7. F2-F3 bedroht und ihr ganzes Spiel in eine bedrängte Lage gebracht, da sich in den meisten Fällen ein offenes Feld für die weissen Angriffe darbieten wird, während Schw. noch mit der Eroberung von E6 sich beschäftigen muss. Wenn aber Weiss bei geschlossenem Spiele den vorgeschobenen Bauer, etwa nach 7. DD1-H5†-H3, zu behaupten gesucht hätte, würde er den passenden Charakter der Spielart verfehlt und seinen Zweck nicht erreicht haben, indem G7-G6; 8. DH5-H3, DD8-F6; 9. c2-c4, D5-D4 die Partie gleich gestellt hätte.

Vereinzelte, in das feindliche Spiel vorgedrungene Bauern, wie

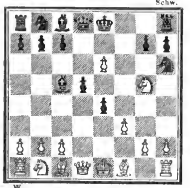
E6, können zwar gewöhnlich öfter angegriffen als gedeckt werden, aber es bedarf hierzu mehrerer Momente. Diese kann der Gegner, wenn man von dem ferneren Schutze des Bauern absieht, häufig vortheilhaft benutzen. Die folgende Spielart mag hierzu als Beispiel dienen.

7. . . . . . S B8 — c6

Auf L F8 - E7 folgt F3 - E4 :. Der Zusatz betrachtet 7. L F8 - c5.

8. L F1 — B5 D D8 — D6
9. S B1 — c3 L c8 — E6 :
10. S G5 — E6 : D D6 — E6 :
11. D D1 — D5 : D E6 — D5 :
12. S c3 — D5 : 0 — 0 — 0
13. F3 — E4 : und bleibt im Vortheile.

Zusatz zum ersten Angriff.



8. F3 — E4 : 0 — 0
9. [E4 — D5 :] T F8 — F5
10. S B1 — c3 T F5 — E5† bei T F5 - G5 :; 10. L c1 - G5 :, D D8 - G5 :; 11. D D1 - F3 behält Weiss ebenfalls das bessere Spiel.

11. S c3 — E4 T E5 — D5 :
12. L c1 — D2 L c8 — E6 :
13. L F1 — c4 S B8 — A6
14. D D1 — F3 und gewinnt.

Erste Veränderung. (1. Angr.)

1. (E2 — E4) (E7 — E5)
2. (S G1 — F3) (D7 — D6)
3. (D2 — D4) E5 — D4 :

Wenn Schw. das Gambit unterlässt, bleibt ihm die Wahl zwischen verschiedenen Spielarten: E5 - D4 :, L c8 - G4, S G8 - F6, welche ungefährlich sind, aber doch den Nachtheil seiner Stellung nicht sogleich aufheben. Weiss wirkt darauf hin, dass D6 nicht vorrückt; bei dem Gegenzuge L c8 - G4 kann aber auch 4. D4 - E5 : folgen. Nach 3. E5 - D4 : kann 4. L F1 - c4, S B8 - c6; 5. S F3 - D4 :, S c6 - D4 :; 6. D D1 - D4 :, S G8 - E7 oder L c8 - E6; 7. S B1 - c3 folgen.

4. D D1 — D4 : S G8 — F6
5. S B1 — c3 L c8 — G4

6. L c1 — E3. Der Doppelbauer, welcher auf F3 entstehen kann, ist nicht nachtheilig, die offene G-Linie würde den Gegner sogar hindern, nach G8 zu rochiren. Weiss behält die Wahl, nach der Königs- oder Damenseite zu rochiren und steht, indem er vier Reihen des Brettes beherrscht, etwas bequemer.

Wir geben noch eine Variante vom 4ten Zuge ab, um daran zu zeigen, wie Schw. aus seiner beschränkteren Stellung doch mög-

licher Weise zum Angriff übergehen kann.

4. (D D1 — D4:)	S B8 — c6
5. L F1 — B5	L c8 — D7
6. L B5 — c6:	L D7 — c6:
7. L c1 — G5	F7 — F6

8. L G5 — H4. Es wäre besser, den Läufer nach E3 zurückzuziehen. Auf H4 ist er dem Angriff durch den feindlichen Bauer ausgesetzt, welcher namentlich gegen die kurze weisse Rochade von wichtigen Folgen sein könnte.

8.	S G8 — E7
9. 0 — 0	S E7 — G6
10. L H4 — G3	D D8 — D7
11. S B1 — c3	H7 — H5
12. H2 — H3	H5 — H4
13. L G3 — H2	S G6 — E5
14. S F3 — D2	G7 — G5

15. F2 — F3. Mit diesem Zuge richtet Weiss sich auf die Vertheidigung ein, es wäre aber besser gewesen, F2 - F4, G5 - F4:; 16. T F1 - F4: zu thun. Die dadurch geöffnete G-Linie würde von Schw., dessen Spielentwickelung noch etwas im Rückstande ist, schwerlich benutzt werden können.

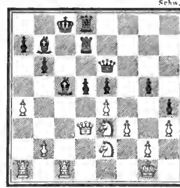
15.	B7 — B6
16. L H2 — E5:	F6 — E5:
17. D D4 — D3	0 — 0 — 0
18. S D2 — c4	L c6 — B7

Die Durchführung des Angriffsplanes gegen die weisse Rochade verlangt das Vorrücken des Bauern D6-D5; der Zug des Bauern c7 - c6 soll dies unterstützen. Weiss bringt hingegen seinen Springer c4 nach E3 zur Vertheidigung.

19. T F1 — D1	c7 — c6
20. A2 — A4	D D7 — E6
21. S c4 — E3	T H8 — H7
22. S c3 — E2	T H7 — D7
23. c2 — c4	D6 — D5
24. c4 — D5:	c6 — D5:
25. T D1 — c1†	K c8 — B8

Hier kommt auch 25. L F8 — c5 in Betracht. Wir geben zu diesem Zuge ein Diagramm.

Schw.



W.

Es geschieht nun 26. B2 — B4, D5 - E4:; 27. D D3 - c4 (auf D D3 - c3 folgt T D7 - D3), T D7 - D1†; 28. K G1 - H2, D E6 - c4:; 29. S E3 - c4:, T D1 - c1:; 30. T A1 - c1:, L c5 - B4: und gewinnt durch die Stärke seiner Läufer und Bauern.

26. E4 — D5:	L B7 — D5:
27. S E3 — D5:	T D7 — D5:
28. D D3 — E4	L F8 — c5†
29. K G1 — H2	A7 — A5

30. F3 — F4, dieser Zug ist nicht gut, Weiss befindet sich aber überhaupt schon im Nachtheil.

30.	G5 — G4

31. H3—G4: DE6—G4: Hätte Weiss 31. F4-F5 gespielt, so geschah G4-G3† und hielt den König in der Ecke gefangen.

32. Tc1—c2 E5—F4:

33. TA1—F1 Lc5—D6

34. TF1—F3 LD6—c7

35. Tc2—c7:, in der gegenwärtigen Lage wohl das Beste.

35. . . . . KB8—c7:

36. SE2—F4: Kc7—B8

37. TF3—B3. Weiss könnte die Dame aufgeben, um dann, wo möglich, eine sichere Position mit vereinfachtem Spiel zu gewinnen. Nämlich: 37. DE4—D5:, TD8—D5:; 38. SF4-D5:, DG4-A4:; 39. B2-B3, DA4-c6 u. s. w. Schwarz wird noch beträchtlichen Widerstand leisten und mag selbst, obgleich die Dame stärker als Thurm und Springer ist, das Spiel unentschieden machen, wenn es ihm gelingt, B3 und den Springer gegen die beiden schwarzen Bauern der Damenseite hinzugeben. Endspiele der einzelnen Dame gegen zwei Officiere müssen beiderseits mit der grössten Aufmerksamkeit geführt werden. Wir geben hierzu ein Beispiel beim „Zug des Lopez". Die Dame und ein Officier haben ein etwas leichteres Spiel gegen Thurm und zwei Officiere.

37. . . . . KB8—A7

38. DE4—E3 TD5—D6

39. TB3—c3 TD8—c8

40. Tc3—B3 Tc8—c4

41. SF4—H3 TD6—G6

42. DE3—D2 Tc4—A4:

43. TB3—D3 TG6—G7

44. TD3—F3 [DG4—G3†]

45. KH2—H1 TA4—A1†

46. SH3—G1 TA1—G1†

47. KH1—G1: DG3—F3: und gewinnt.

Zweite Veränderung. (1. Angr.)

1. (E2—E4) (E7—E5)
2. (SG1—F3) (D7—D6)
3. (D2—D4) SG8—F6
4. SB1—c3 Lc8—G4
5. D4—E5: LG4—F3:
6. G2—F3: D6—E5:
7. DD1—D8† KE8—D8:
8. TH1—G1 und ist im Vortheile.

Zweiter Angriff.

1. (E2—E4) (E7—E5)
2. (SG1—F3) (D7—D6)
3. LF1—c4 F7—F5

Auch hier ist das Gambit gewagt: wir haben es bereits S. 78 betrachtet. Die folgenden Züge mögen weniger als Ausführung desselben, wie vielmehr zur Belehrung darüber dienen, dass man oft mit Vortheil einen Officier opfert, um den feindlichen König auf das offene Feld zu bringen.

4. [D2—D4] LF8—E7 oder F5-E4:, wie im Zusatz. Die beste Vertheidigung wäre SB8-c6; 5. SF3-G5, SG8—H6; 6. D4—D5, Sc6—E7; 7. SB1—c3, c7—c6, obgleich auch hierbei Weiss immer das günstigere Spiel behält.

5. D4 — E5: F5 — E4:

6. D D1 — D5. Die Dame, welche jetzt vom Läufer unterstützt wird, ist aus D5 sehr wirksam, zumal wenn der Königsbauer, nicht wie hier durch F5-E4:, sondern S F6-E4: genommen ist. Fälle der letzteren Art bieten sich öfters dar.

6. . . . . E4 — F3:
7. D D5 — F7† K E8 — D7
8. L c4 — E6† K D7 — c6
9. D F7 — F3‡ D6 — D5
10. L E6 — c8: D D8 — c8:
11. c2 — c4 L E7 — B4†
12. L c1 — D2 L B4 — D2‡
13. S B1 — D2: S G8 — E7
14. c4 — D5‡ K c6 — B6
15. D F3 — B3† und gewinnt leicht.

Zusatz zum zweiten Angriff.

1. (E2 — E4) (E7 — E5)
2. (S G1 — F3) (D7 — D6)
3. (L F1 — c4) (F7 — F5)
4. (D2 — D4) F5 — E4:
5. [S F3 — E5:] D6 — E5: bei D6-D5 würde Weiss mit D D1-H5†, wie schon erwähnt ist, einen Bauern erobern.
6. D D1 — H5† K E8 — D7
7. D H5 — F5† K D7 — c6
8. D F5 — E5: A7 — A6
9. D4 — D5† K c6 — B6
10. L c1 — E3† und gewinnt in allen Fällen.

Erste Veränderung. (2. Angr.)

1. (E2 — E4) (E7 — E5)
2. (S G1 — F3) (D7 — D6)
3. (L F1 — c4) c7 — c6
4. [D2 — D4] D6 — D5, in der Absicht, das Spiel aufzulösen.
5. E4 — D5: E5 — E4
6. S F3 — E5 c6 — D5:
7. L c4 — B5† L c8 — D7, auf S B8 — D7 geschähe mit Vortheil 8. S B1 — c3.
8. D D1 — H5 G7 — G6
9. S E5 — G6: F7 — G6:
10. D H5 — E5† K E8 — F7
11. D E5 — D5‡ K F7 — G7
12. D D5 — B7: und ist im Vortheil.

Zweite Veränderung. (2. Angr.)

1. (E2 — E4) (E7 — E5)
2. (S G1 — F3) (D7 — D6)
3. (L F1 — c4) L c8 — E6

Ginge der Läufer nach G4, so folgt, wie auf H7-H6, c2-c3 und dann L G4-F3:; 5. D D1-F3:, S G8-F6; 6. D2-D4. Ohne die Stellung der Schw. für bedenklich zu halten, muss man doch dem weissen Spiele den Vorzug geben.

4. L c4 — E6: F7 — E6:

4. c2 — c3, wodurch D D1-B3 möglich wird und, in Verbindung damit, S F3 — G5 mehr Bedeutung erlangt.

5. . . . . S B8 — c6

6. D2 — D4. Weiss behält ein freieres Spiel. Bei 7. D D1 — B3, D D8 — c8; 8. S F3 — G5 wäre nun S c6-D8, aber nicht K E8-E7 geschehen, denn auf letzteren Zug hätte 9. S G5 — E6: mit Erfolg geschehen können.

Zwölftes Spiel.

Wir wenden uns jetzt zu den Gegenzügen der Officiere auf S G1 - F3, nämlich D D8 — F6, S G8 — F6 und S B8 — C6. Der erste ist nicht zu loben, weil die Dame auf F6 den Springer von seinem natürlichsten Ausgange abhält, und es noch weniger gut wäre, sie bei dieser Spielart auf ein anderes Feld, etwa von F6 nach G6, zu ziehen. Weiss antwortet in diesem Falle mit 3. L F1 — C4 und 4. 0 — 0, da der Bauer E4, wegen der gefährlichen Combination L C4 — F7† und S F3 — G5, gegen die Dame geschützt ist. Weiss würde mehr Officiere in Thätigkeit gesetzt haben.

Ebenso kann das Spiel mit S G8 — F6 zwar vertheidigt werden, jedoch ist auch dieser Zug minder vollkommen als die Deckung S B8 — C6, deren Analyse wir im 13ten Spiele beginnen.

1. E2 — E4 E7 — E5
2. S G1 — F3 ***S G8 — F6***

Erster Angriff.

3. D2 — D4 [S F6 — E4:]

Es scheint uns weniger gut, den Bauer D4 mit dem Bauer zu nehmen, weil 4. E4 - E5, S F6 - E4 und nun 5. D D1 - E2 folgen würde. Uebrigens bemerken wir, dass der gewöhnlichste und auch der beste Zug für Weiss nicht 3. D2 - D4, sondern der nachher zu betrachtende 3. S F3 - E5: war. 3. L F1 - C4 würde uns zum Läuferspiel zurückführen.

4. L F1 — D3 D7 — D5
5. S F3 — E5: L F8 — D6, es wäre hier wohl besser, 5. C7 — C5 zu ziehen, wir wollen aber, so weit es angeht, die Züge des Gegners nachahmen, obgleich dies gewöhnlich nicht zu empfehlen ist, da Weiss immer den Vortheil des ersten Zuges dabei behält.

6. 0 — 0 0 — 0
7. C2 — C4 F7 — F5
8. F2 — F4 C7 — C6
9. L C1 — E3 L C8 — E6
10. C4 — D5: C6 — D5:
11. S B1 — C3 S B8 — C6

Die Stellung ist ganz eigenthümlich, indem jede Partei sich scheut, die Springer des Gegners zu nehmen, um nicht die Bauern zu verbinden. Weiss hat jedoch noch immer den Vortheil des Zuges bewahrt.

12. T A1 — C1 T F8 — F6

Diese Abweichung war nicht rathsam, denn es folgt jetzt der Abtausch in der Mitte und ein Angriff gegen den schwarzen König.

13. L D3 — E4: F5 — E4:
14. S C3 — B5 S C6 — E7
15. S B5 — D6: D D8 — D6:

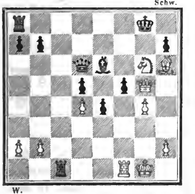
16. G2 — G4. Als allgemeine Bemerkung sei hier erwähnt, dass *der Angriff der Bauern vor dem Könige gegen die feindliche Rochade mit grosser Umsicht geleitet werden muss*, da, wenn er ohne Erfolg bleibt, die Entblössung des eigenen Königs leicht übele Folgen haben kann. Weniger geübte Spieler werden daher wohl thun, solche Angriffe nur selten zu unternehmen.

16. . . . . G7 — G6
17. F4 — F5 G6 — F5:
18. LE3 — G5. Nur durch das Opfer des Bauern F4 war es möglich, den Läufer zum Angriff frei zu machen.

18. . . . . TF6 — F8
19. LG5 — H6 TF8 — C8 hier wäre es besser gewesen, F5 - F4 zu ziehen, und den Thurm gegen den Läufer hinzugeben.

20. DD1 — D2 TC8 — C1:
21. DD2 — G5† SE7 — G6
22. SE5 — G6: TC1 — F1†
TC1 — C7 scheint in der hierneben angegebenen Stellung

Schw.



W.

noch weniger gut, denn es folgt: 23. SG6 - E7†, KG8 - F7; 24. G4 - F5:, DD6 - E7:; 25. F5 - E6†, KF7 - E6:; 26. DG5 - G4† u. s. w.

23. KG1 — F1: DD6 — D8
24. SG6 — E7† KG8 — F7
25. DG5 — H5† und behält die Dame gegen Thurm und Läufer. Zum 20sten Zuge des Schw. sei übrigens noch bemerkt, das DD6 - D8 kein günstigeres Resultat ergiebt: 21. TC1 - C8:, TA8 - C8:; 22. G4 - F5:, SE7 - F5:; 23. DD2 - G2†, KG8 - H8; 24. TF1 - F5: u. s. w.

Zweiter Angriff.

1. (E2 — E4) (E7 — E5)
2. (SG1 — F3) (SG8 — F6)
3. [SF3 — E5:]. Es wird den Schw. nicht möglich sein, in bestimmten Zügen das Spiel vollkommen auszugleichen, die Verschiedenheit ist aber nicht so bedeutend, dass sie den Verlust bedingte. Sie würde ganz verschwinden, wenn es gelänge, das Spiel in der Mitte des Brettes vollständig aufzulösen und ausser den Königsbauern noch beide Damenbauern zu entfernen. Weiss wird dies aber zu vermeiden wissen.

Erste Vertheidigung. (2. Angr.)

3. . . . . DD8 — E7 am besten ist 3. D7 — D6.
4. D2 — D4 D7 — D6
5. SE5 — F3 DE7 — E4†
6. LF1 — E2 LC8 — F5
7. C2 — C4 LF8 — E7

8. 0—0 0—0
9. Sb1—c3 De4—c2
10. Dd1—c2: Lf5—c2:
11. Lc1—f4 Sb8—d7
12. Ta1—c1 Lc2—g6
13. Sf3—h4, um den Läufer zu tauschen. Weiss steht wegen seiner Bauern d4 und c4 etwas im Vortheil, während Schw. auf drei Reihen beschränkt ist und seine kleinen Officiere unbequem postirt hat. Indess bedarf es, *um den Vortheil einer Stellung zu behaupten, stets grosser Aufmerksamkeit.* Ein einziger, vielleicht sogar anscheinend guter Zng genügt nicht selten, die Ausgleichung herbeizuführen. Nehmen wir so, statt Sf3-h4, Sc3-b5 an; es folgt dann:

13. Sc3—b5 a7—a6
14. Sb5—c7: Ta8—c8
15. Sc7—d5 Sf6—d5:
16. c4—d5: Sd7—b6 mit gleichem Spiel.

Zweite Vertheidigung. (2. Angr.)

1. (e2—e4) (e7—e5)
2. (Sg1—f3) (Sg8—f6)
3. (Sf3—e5:) ***Sf6—e4:***
4. Dd1—e2 Dd8—e7
5. De2—e4: d7—d6
6. d2—d4 f7—f6
7. f2—f4 Sb8—d7
8. Sb1—c3 f6—e5:
9. f4—e5: d6—e5:
10. Sc3—d5 Sd7—f6

Auf De7-d6 würde d4-e5: wenigstens einen Bauer gewinnen.

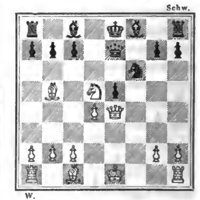
11. Lf1—b5† c7—c6

Hier konnte Lc8-d7 geschehen, es folgte aber 12. Sd5—f6†, g7-f6:; 13. De4-b7: u. s. w. Wich hingegen der König nach f7 aus, so rochirte Weiss. 11. Ke8—d8 betrachtet die Veränderung.

12. Sg5—f6† g7—f6:
13. Lb5—c6† Ke8—d8
14. Lc1—d2 b7—c6:
15. De4—c6: e5—d4†
16. Ke1—f2. Es ereignet sich nicht selten der Fall, *dass der König nach F2 mit Vortheil ausweicht und den Thurm nach E1 gegen die feindliche Dame zu ziehen droht.*

16. . . . . Ta8—b8
17. Ld2—a5† Tb8—b6
18. Th1—e1 De7—f7
19. Ta1—d1 und gewinnt.

Veränderung zum 11. Zuge.
(2. Verth. 2. Angr.)



11. . . . . Ke8—d8
12. Sd5—f6: De7—b4†

Wenn der Springer sogleich genommen wurde, konnte 13. 0—0,

D E7-B4; 14. D E4-D5†, D B4-D6; 15. D D5-F7 zum Vortheil für Weiss folgen.

13. c2—c3 D B4—B5:

14. L c1—G5 H7—H6

Auf L F8-E7 oder E5-D4: würde S F6-H7: die Antwort sein.

15. D4—E5: H6—G5:

16. 0—0—0† K D8—E7

17. S F6—D5† K E7—F7

18. T H1—F1† K F7—G8

19. T F1—F8‡ K G8—F8:

20. D E4—F3† und gewinnt.

Dritte Vertheidigung. (2. Angr.)

1. (E2—E4) (E7—E5)
2. (S G1—F3) (S G8—F6)
3. (S F3—E5:) D7—D6
4. S E5—F3 S F6—E4:
5. D2—D4 D6—D5
6. L F1—D3. Weiss hat jetzt die Rochade vorbereitet und den Springer E4 angegriffen, dessen Deckung, so bald c2—c4 geschieht, einige Schwierigkeiten haben muss. Wird aber der Springer zum Rückzuge nach F6 genöthigt, so hat Schwarz einen Zug eingebüsst, da er D7—D6—D5 und Weiss sogleich D2-D4 gezogen hat. Indess lässt sich das Spiel dennoch vertheidigen.

Erstes Gegenspiel. (3. Verth. 2. Angr.)

6. . . . . L F8—D6
7. 0—0 0—0
8. c2—c4 L c8—E6
9. D D1—c2 *F7—F5*
10. D c2—B3 D5—c4:
11. D B3—B7: c7—c6

wegen S B8-D7 sehe man den Anhang. c4—D3:; 12. D B7—A8:, G7—G5; 13. S B1-c3 u. s. w. lässt Weiss im Vortheile.

12. L D3—E4: F5—E4:
13. S F3—G5 L E6—F5
14. S B1—c3 D D8—D7

Mit L F5-c8 könnte die weisse Dame, aber nur gegen Thurm und zwei Officiere, erobert werden.

15. D B7—D7: S B8—D7:
16. S G5—E4: L D6—c7
17. T F1—E1 und hat einen Bauern mehr.

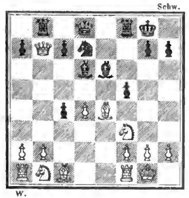
Anhang zum ersten Gegenspiele. (3. Verth. 2. Angr.)



11. . . . . S B8—D7
12. L D3—E4: T A8—B8
13. D B7—A6 T B8—B6
14. D A6—A4 F5—E4:
15. S F3—G5 L E6—D5
16. S B1—c3 und ist im Vortheile.

Hätte übrigens die weisse Dame den Bauern A7 im folgenden Diagramm

beim 13. Zuge genommen, so hätte sich die Stellung sehr verschlechtert. Der Angriff des Schw. gegen den König wäre dann bedenklich geworden, wie die folgenden Züge, die auch als Anhalt für ähnliche andere Fälle dienen mögen, darthun.



13.	DB7—A7:	F5—E4:
14.	SF3—G5	LE6—D5
15.	DA7—A5	SD7—F6
16.	DA5—c3	H7—H6
17.	SG5—H3	SF6—G4
18.	G2—G3	DD8—E8
19.	SH3—F4	LD6—F4:
20.	Lc1—F4:	SG4—H2:
21.	KG1—H2:	DE8—H5†
22.	KH2—G1	TF8—F4:
23.	G3—F4:	E4—E3
24.	F2—F3	TB8—B6

u. s. w.

Zweites Gegenspiel. (3. Verth. 2. Angr.)

1.	(E2—E4)	(E7—E5)
2.	(SG1—F3)	(SG8—F6)
3.	(SF3—E5:)	(D7—D6)
4.	(SE5—F3)	(SF6—E4:)
5.	(D2—D4)	(D6—D5)

6. (LF1—D3). Im vorhergehenden Gegenspiele sahen wir, dass der Zug c2-c4 für Weiss vortheilhaft war, es liegt daher nahe, dass ihm Schw. vorzubeugen sucht. Selbst Gambit zu spielen, ist aber gewagt. 6. c7—c5; 7. c2—c4, c5—D4:, 8. 0—0, LF8—c5; 9. c4—D5:, F7—F5; 10. LD3-E4:, F5—E4:; 11. SF3-D4:, DD8-D5:; 12. SD4-B3, DD5-D1:; 13. TF1-D1:, Lc5-B6; 14. SB1-c3 und hat die bessere Stellung.

6.	. . . .	SE4—D6 oder LF8—E7
7.	0—0	LF8—E7
8.	Lc1—F4	Lc8—E6
9.	SB1—D2	0—0
10.	c2—c3	SB8—D7
11.	DD1—c2	H7—H6

12. SF3—E5 mit etwas vortheilhafterer Disposition der Streitkräfte, welche aber doch noch nicht entscheidend sein dürfte. Wäre übrigens im 11ten Zuge F7—F5 geschehen, so spielte Weiss darauf c3—c4.

Drittes Gegenspiel. (3. Verth. 2. Angr.)

1.	(E2—E4)	(E7—E5)
2.	(SG1—F3)	(SG8—F6)
3.	(SF3—E5:)	(D7—D6)
4.	(SE5—F3)	(SF6—E4:)
5.	(D2—D4)	(D6—D5)
6.	(LF1—D3)	SB8—c6

7. 0—0 L F8—E7
8. c2—c4 L c8—E6
9. L c1—E3 F7—F6 um den Zug S F3-E5 zu hindern.
10. c4—D5: L E6—D5:
11. S B1—c3 S E4—c3:
12. B2—c3: und hat wegen der vereinigten Bauern und der etwas besseren Aufstellung seiner Officiere ein gutes Spiel.

Dreizehntes Spiel.

1. E2—E4 E7—E5
2. S G1—F3 [S B8—c6]

Unter allen Vertheidigungszügen ist 2. S B8-c6 der am meisten bearbeitete und zugleich der befriedigendste. Die zahlreichen Combinationen, welche sich danach aus den verschiedenen Fortsetzungen des Spiels ergeben, schlagen nirgends nothwendig zum Nachtheil für Schw. aus. Die Vertheidigung gegen manche derselben ist indess nichts weniger als einfach. Schon ein Blick auf die jetzige Position lässt uns die Schwierigkeiten errathen.

In den Figurenpartieen, und zu einer solchen führt unsere Eröffnung, pflegt früh und nach der kurzen Seite rochirt zu werden. Weiss hat hierzu bereits einen Zug voraus, wird also eher seinen Königsthurm in's Spiel bringen können. Ueberdies muss Schw. mit dem Ausrücken seiner Officiere Spr. G8 und Läufer F8 vorsichtig sein, denn zieht er zu früh den Springer nach F6, so droht, wenn schon L F1-c4 geschehen ist, durch S F3—G5 ein Angriff gegen F7, wie einige Varianten des sechszehnten Spieles darthun. Auch könnte nach Entfernung des Königsbauern E5 der Springer durch E4—E5 zurückgetrieben werden. Im Centrum hat Weiss ebenfalls mehr Kraft, da er allein D2, unterstützt durch c2-c3, nach D4 vorrücken kann und damit häufig den auf c5 postirten Läufer des Gegners verdrängt. Der einzige Vortheil endlich, welchen Schw. besitzen möchte, nämlich, dass seinem Bauern F7 das Vorrücken freisteht, ist nur scheinbar, da sich keine günstige Gelegenheit zum Gambit, ausser in der Partie 3. c2-c3, ergiebt.

Die folgenden Spiele, in denen wir uns mit den Angriffen 3. c2-c3, 3. L F1-B5, 3. L F1-c4 und 3. D2-D4 beschäftigen, sollen nun lehren, wie Schw. alle Schwierigkeiten überwindet, und stets eine mindestens gleiche Position erreicht. Sein Streben wird namentlich dahin gehen, das Spiel durch passendes Vorrücken von D7—D5 aufzulösen.

3. c2—c3, dieser Zug ist etwas minder angreifend als 3. Lf1-b5. Es kann dagegen f7—f5; 4. d2—d4, [d7—d6]; 5. d4-e5:, f5—e4:; 6. Sf3—g5, Sc6—e5: mit gleichem Spiel erfolgen, oder 5. Lf1-b5, f5-e4:; 6. Sf3-e5:, d6—e5:; 7. Lb5-c6†, b7—c6:; 8. Dd1-h5†, Ke8-d7; 9. Dh5-f5†, Kd7-d6; (10. d4-e5†, Kd6-e7); 10. Df5-e5†, Kd6-d7; 11. De5-f5†, Kd7-e7; 12. Df5-e4†, Lc8-e6; 13. De4-c6:, Le6-d5; 14. Dc6-b5, Sg8-f6; 15. 0—0, Ke7-f7 und das Spiel mag ungefähr gleich, aber hier gewiss nicht für Schw. nachtheilig stehen.

Erste Vertheidigung.

3. . . . . d7—d5

nachher betrachten wir Sg8—f6, welches zu interessanten Verwickelungen führt.

4. Lf1—b5 d5—e4:

dies konnte ebenfalls die Antwort auf 4. Dd1-a4 sein, wogegen indess auch Dd8-d6 zulässig war.

5. Sf3—e5: Dd8—d5

5. Lc8-g4 oder Dd8-g5 würde, wegen 6. Dd1-a4, den Verlust eines Bauers zur Folge haben.

6. Dd1—a4 Sg8—e7

Weiss könnte nun auf c6 einen Doppelbauer machen, indess würde, da d2 rückständig wäre, das Spiel doch gleich bleiben.

7. f2—f4 e4—f3:

8. Se5—f3: Dd5—h5

Die Dame geht zuweilen mit Vortheil nach h5, von wo sie nicht leicht verdrängt werden kann und den König, nach dessen Rochade nach g1, mit einem Angriffe bedroht. Im gegenwärtigen Falle zeigt es sich indess, dass der Angriff der weissen Officiere auf der langen Seite überwiegend ist. Daher wäre 8. a7—a6; 9. Lb5—c4, Dd5-e4†; 10. Ke1-f2, Lc8-e6 besser zur Ausgleichung des Spieles gewesen.

9. 0—0 Lc8—g4

10. d2—d4 0—0—0

11. Lc1—f4 Kc8—b8

12. Sb1—d2 a7—a6

13. Lb5—d3 Se7—d5

14. Lf4—g3 Lf8—d6

15. Sd2—e4 Ld6—g3:

16. h2—g3:, um den Springer zur Verwendung für den Angriff frei zu behalten.

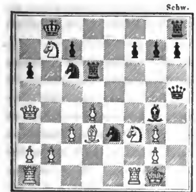
16. . . . . Sd5—e3

17. Se4—c5 Td8—d6

wenn der Thurm f1 genommen wurde, so folgte zunächst Ta1-f1: und der Angriff auf die Bauern a6 und b7 wäre nachher benutzt worden.

18. Sc5—b7: Td6—h6

Jede Partei ist mit dem eigenen Angriffsplane beschäftigt. Die Folge von 18. Kb8—b7: wäre gewesen: 19. Ld3-a6†, Kb7-b8; 20. Da4-b3†, Sc6-b4; 21. Db3-b4†, Td6-b6; 22. Db4—a4, Se3—f1:; 23. Ta1—f1: u. s. w.



19.	SF3—H4	DH5—D5
20.	SB7—c5	TH8—E8
21.	Sc5—A6†	KB8—c8
22.	SA6—c5	Kc8—D8
23.	TA1—E1	LG4—c8

würde TF1 genommen, so geschähe 24. DA4-A8†. 23. TH6-H4: hätte 24. TE1-E3: zur Folge.

24. DA4—A8 und gewinnt, indem auf 24. G7-G6 oder G5; 25. LD3-A6, Sc6-A7; 26. LA6-B7 folgen könnte.

Zweite Vertheidigung.

1.	(E2—E4)	(E7—E5)
2.	(SG1—F3)	(SB8—c6)
3.	(c2—c3)	SG8—F6
4.	D2—D4	SF6—E4:

eine andere Vertheidigung, D7-D5; 5. LF1-B5, SF6-E4:; 6. SF3-E5:, Lc8-D7; 7. DD1-B3, [SE4-D6], ist ebenfalls zulässig. Als Fortsetzung nach 4. SF6—E4:, kann D4—D5 oder D4—E5: geschehen. Letzterer Zug führt bei D7 — D5; 6. LF1-B5, LF8-c5; 7. SF3-D4, 0-0 zu einem gleichen Spiel. Es kann aber auch 5. LF8-c5; 6. LF1-c4, SE4—F2: oder 6. DD1—D5, Lc5-F2:†; 7. KE1-E2, F7-F5 gespielt werden.

5.	D4—D5	

Erste Spielart. (2. Verth.)

5.	. . . .	Sc6—B8

nachher betrachten wir LF8—c5, welches Schw. den Angriff verschafft.

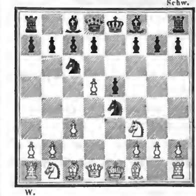
6.	LF1—D3	SE4—F6
7.	SF3—E5:	LF8—c5

hier kommt auch c7-c6; 8. LD3-c4, c6-D5:; 9. Lc4-D5:, DD8-A5 in Betracht.

8.	0—0	0—0
9.	B2—B4	D7—D6
10.	SE5—c4	Lc5—B6
11.	A2—A4	Lc8—G4
12.	DD1—c2	c7—c6
13.	[D5—c6:]	B7—c6:
14.	Lc1—G5	H7—H6 mit

gleichem Spiel.

Zweite Spielart. (2. Verth.)



5.	. . . .	LF8—c5

Erste Fortsetznng. (2. Sp.art. 2. Verth.)

6. d5—c6: Lc5—f2†
7. Ke1—e2 b7—c6:
8. Dd1—a4 f7—f5
9. Sb1—d2 0—0
10. Sd2—e4: f5—e4:
11. Da4—e4:, bei 11. Ke2-f2: kann e4-f3: oder zunächst 11. d7-d5 folgen. Schw. behält, wegen seiner Bauern in der Mitte, ein starkes Spiel.

11. . . . . Lf2—b6. Es wäre für Schw. nicht gut, d7-d5; 12. De4-e5:, Tf8-e8; 13. De5-e8†, Dd8-e8†; 14. Ke2-f2:, Lc8-f5; 15. Lf1-e2 herbei zn führen. *Drei Officiere sind stärker als die Dame.*

12. Lc1—g5 Dd8—e8
13. Ta1—e1 d7—d6

Wenngleich Schw. hier nur zwei Bauern erobert hat, ist seine Stellung doch stark für den Angriff. Aehnliche Positionen kommen in den Gambitspielen vor.

Zweite Fortsetznng. (2. Sp.art. 2. Verth.)

(s. das vorhergehende Diagramm mit Hinzufügung von 5. Lf8-c5)

6. Dd1—a4, ginge die Dame nach e2, so würde Schw. 6. Se4-f2: thun und mindestens Thurm und drei Bauern für zwei kleine Officiere gewinnen. Zöge hingegen 6. Lc1—e3, so folgt Lc5—e3:; 7. f2-e3:, Sc6-b8; 8. Lf1-d3, Se4-c5; 9. Sf3-e5:, Dd8-e7; 10. Se5-c4, b7-b5 oder 10. Se5-g4, d7-d6 u. s. w.

6. . . . . Se4—f2:
7. Th1—g1, ohne Erfolg würde 7. b2—b4, Lc5—b6; 8. c3—c4, Sf2-h1:; 9. c4—c5, e5—e4 für Weiss sein.

7. . . . . Sc6—e7
8. b2—b4 Sf2—d3†
9. Lf1—d3: Lc5—g1:
10. Sf3—g1: Se7—d5: und Schwarz ist im Vortheil.

Vierzehntes Spiel.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—b5. Dieser Angriff auf den Springer ist sehr natürlich, indess entsteht dadurch nicht augenblicklich für Schw. die Gefahr, einen Bauern zu verlieren. Gesetzt, er thäte 3. a7—a6, und der Läufer nähme den Springer, so könnte ohne Nachtheil d7—c6: geschehen und auf Sf3-e5:, Dd8-d4 das Spiel auflösen. Der Springer c6 brauchte aber nicht genommen zu werden, indem sich der Läufer nach a4 zurückziehen konnte, und überdies verbessert a7-a6 an sich die Stel-

lung der Schw. hier nicht. Es fragt sich daher, ob letzterer Zug nicht durch einen noch vortheilhafteren ersetzt werden kann. 3. LF8—c5 oder SG8—F6 scheint die Entwikkelung mehr zu fördern, jedoch ergeben sich bei LF8—c5 einige Uebelstände und auch SG8-F6 hindert noch nicht alle Angriffe. Indess genügt doch 3. SG8-F6, ebenso wie 3. A7-A6, das Spiel schliesslich gleich zu machen.

Erste Vertheidigung.

3. . . . . *LF8—c5*
4. c2—c3 SG8—E7 um den Springer c6, falls er noch genommen würde, zu ersetzen.
5. 0—0 0—0
6. D2—D4 E5—D4:
7. c3—D4: Lc5—B6

Es ist S. 59 als Regel hingestellt, dass die Mittelbauern in ihrer Vereinigung auf den vierten Feldern besonders stark seien und dass man keinen vorrücken solle, bis ihn der Gegner mit einem Bauer angreife. Wollte man dies aber hier befolgen, so würde bald D7-D5 und F7-F6 das Centrum sprengen. Daher ist es rathsamer, ohne nähere Veranlassung vorzugehen.

8. D4—D5 Sc6—B8
Der Rückzug des Springers an sich ist nicht nachtheilig, zumal D4-D5 dem Läufer B6 den Angriff auf F2 eröffnet hat, während die Bauern, wenn sie auf E4 und D5 stehen bleiben, dem weissen Angriffsläufer hinderlich sind.

9. D5—D6 c7—D6:
10. DD1—D6: LB6—c7

geht jetzt die Dame nach D3 zurück, so gleicht sich das Spiel durch D7-D5 aus, bei 11. DD6-A3 bleibt aber der vereinzelte Bauer D7, welchem sich der Thurm gegenüber stellen wird, ein wesentlicher Fehler in der Stellung der Schw. Die Vertheidigung 3. LF8-c5 ist daher nicht zu empfehlen.

Wir machen hier noch auf die Art aufmerksam, wie die Bauern im Centrum benutzt sind. Sie weicht von der in geschlossenen Spielen angewendeten ganz ab. Nicht in der sichern Postirung der Bauern allein, sondern in ihrer Verwendung zur Erlangung derjenigen Vortheile, welche überhaupt in Verbindung mit den Officieren für die Stellung erreicht werden mögen, ist ihre richtige Verwendung in Figurenpartieen zu suchen. Noch eine andere Bemerkung dürfte hier an ihrer Stelle sein. Der Leser hat soeben das Spiel der Schwarzen auffallend wenig entwickelt gesehen, und doch genügte das einmalige Verfehlen des besten Zuges der Weissen (DD6-D3 statt DD6-A3), um die Partie wieder auszugleichen. Der Angreifende hat daher, selbst in der günstigsten Lage die Fortsetzung mit steter Umsicht zu leiten. Die Widerstandsfähigkeit einer bedrängten

Position ist gewöhnlich grösser als man anfangs glaubt.

Zweite Vertheidigung.

1. (E2—E4) (E7—E5)
2. (Sg1—F3) (Sb8—c6)
3. (Lf1—b5) Sg8—f6

welches wir, neben 3. a7—a6, für den besten Zug halten, da es den Königsbauer angreift.

Erstes Gegenspiel. (2. Verth.)

4. 0—0 Sf6—e4:

zuweilen geschieht hier auch 4. Lf8-d6, die Entwickelung ist dabei aber schwierig.

5. Tf1—e1 Se4—f6, zu beachten ist auch Se4-d6. Es kann dann folgende Fortsetzung zu einem gleichen Spiele führen: 6. Sf3-e5:, Sc6-e5:; 7. Te1-e5†, Lf8-e7; 8. Lb5—a4, 0—0; 9. La4—b3, Le7-f6; 10. Te5-e1, Sd6-f5; 11. c2—c3, d7—d5; 12. d2—d4, g7—g6 u. s. w.

6. Lb5—c6:, auf 6. Sf3-e5: würde Lf8-e7 geschehen. Schw. vermeidet 6. Sc6-e5: zu thun, weil hierauf 7. d2-d4 folgen und dieser Bauer nach e5 gelangen würde.

6. . . . . d7—c6:

7. Te1—e5†. Wenn der Thurm früh in die Mitte des Spiels eindringt, wird er von den leichten Figuren des Gegners gewöhnlich wieder verdrängt.

7. . . . . [Lf8—e7]
8. Dd1—e1 h7—h6
9. c2—c3 Sf6—g4
10. Te5—e4 c6—c5

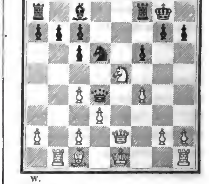
Der Doppelbauer ist kein Nachtheil, da Weiss seinen Damenbauer nicht wirksam vorrücken und vor dem Abtausch bewahren kann.

11. De1—e2 c7—c6
12. h2—h3 Sg4—f6
13. Te4—e5 Lc8—e6
14. De2—f1 Le7—d6 und

hat die bessere Entwickelung.

Zweites Gegenspiel. (2. Verth.)

1. (e2—e4) (e7—e5)
2. (Sg1—f3) (Sb8—c6)
3. (Lf1—b5) (Sg8—f6)
4. Sb1—c3 Lf8—b4
5. Lb5—c6: d7—c6:
6. Sf3—e5: Lb4—c3:
7. b2—c3: Sf6—e4:
8. Dd1—e2 Dd8—d5
9. f2—f4 0—0
10. c3—c4 Dd5—d4
11. Ta1—b1 Se4—d6
12. d2—d3 f7—f6



13. Se5—f3 Dd4—c5
14. Lc1—e3 Dc5—a5†

15. Le3 — d2   Da5 — h5
16. 0 — 0   Tf8 — e8
17. De2 — f2   c6 — c5

Das Spiel steht gleich.

Drittes Gegenspiel. (2. Verth.)

1. (e2 — e4)   (e7 — e5)
2. (Sg1 — f3)   (Sb8 — c6)
3. (Lf1 — b5)   (Sg8 — f6)
4. d2 — d3   Lf8 — c5
5. c2 — c3   d7 — d6 dieser Zug ist minder gut als 5. Dd8-e7; 6. 0-0, 0-0; 7. d3-d4, Lc5-b6, welches das Spiel ausgleicht.
6. d3 — d4   e5 — d4:
7. c3 — d4:   Lc5 — b4†
8. Ke1 — f1 und hat die bessere Stellnng.

Viertes Gegenspiel. (2. Verth.)

1. (e2 — e4)   (e7 — e5)
2. (Sg1 — f3)   (Sb8 — c6)
3. (Lf1 — b5)   (Sg8 — f6)
4. d2 — d4   Sc6 — d4:
5. Sf3 — d4:   e5 — d4:
6. e4 — e5   c7 — c6
7. e5 — f6:   Dd1 — a5†
8. c2 — c3   Da5 — b5:
9. Dd1 — d4:   g7 — f6:
10. Dd4 — f6:   Th8 — g8 und das Spiel steht gleich.

Fünftes Gegenspiel. (2. Verth.)

1. (e2 — e4)   (e7 — e5)
2. (Sg1 — f3)   (Sb8 — c6)
3. (Lf1 — b5)   (Sg8 — f6)
4. Dd1 — e2   a7 — a6 hier wäre auch Lf8-d6 zulässig, hingegen hätte 4. Lf8-c5, durch 5. Lb5-c6:, d7-c6:; 6. Sf3-e5:, Dd8-d4; 7. Se5-d3, den Verlust eines Bauern zur Folge.
5. Lb5 — a4   b7 — b5
6. La4 — b3   Lf8 — c5
7. c2 — c3, bei 7. a2 — a4, Ta8 — b8; 8. a4 — b5:, a6 — b5:; 9. Sb1-c3, b5-b4; 10. Sc3-d5, 0-0; 11. 0-0, d7-d6 gleicht sich die Stellung aus.
7. . . . .   0 — 0
8. d2 — d3   d7 — d6
9. Lc1 — g5   Lc8 — e6
10. Sb1 — d2   h7 — h6
11. Lg5 — h4   Tf8 — e8
12. 0 — 0   Ta8 — a7, der Plan, welcher diesem Zuge zu Grunde liegt, ist zu weit aussehend und nicht gut. Schw. beabsichtigt, nachdem g7 — g5 geschehen sein wird, den Thurm nach g7 oder h7 zur Unterstützung des Angriffs gegen die feindliche Rochade zu bringen. Besser wäre 12. Lc5 — b6 gewesen, auch möchte 12. g7 — g5; 13. Lh4-g3, Sf6 — h5 oder Le6-g4 nicht unvortheilhaft sein.
13. Lb3 — d5   Sc6 — b8
14. b2 — b4   Lc5 — b6
15. a2 — a4   c7 — c6
16. Ld5 — e6:   Te8 — e6:
17. a4 — a5   Lb6 — c7
18. d3 — d4   g7 — g5 das Vorrücken dieses Bauern pflegt gewagt zu sein, wenn das Spiel nicht in der Mitte durch feststehende Bauern abgeschlossen ist.

19. Lh4 — g3 Sb8 — d7
20. Ta1 — d1 Sf6 — h5
21. h2 — h4 Sh5 — f4

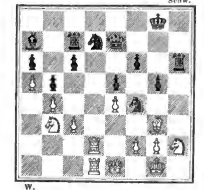
Fehlerhaft wäre folgende Spielart gewesen: 21. Sh5-g3:; 22. f2-g3:, g5 — g4; 23. Sf3 — h2, h6 — h5; 24. d4-d5, c6-d5:; 25. De2-f2. Hingegen hätte 21. Te6-g6 recht gut geschehen können.

22. De2 — e3 Lc7 — b8

23. h4 — g5:, die Oeffnung der Thurmlinie ist nicht gut, da Schw. mehr Gelegenheit zum Angriff gegen den König dadurch erhält.

23. . . . . h6 — g5:
24. d4 — e5: d6 — e5:
25. Sd2 — b3 Dd8 — e7
26. Td1 — d2 Ta7 — c7
27. Tf1 — d1 Lb8 — a7
28. De3 — e1 Te6 — h6
29. Sf3 — h2 f7 — f6

Schw.



W.

Schw. beabsichtigt, auf 30. Sh2-g4 dann, in der hier angegebenen Stellung, Th6-h5 zu thun, lässt aber unberücksichtigt, dass hierbei Td2-d7: geschehen könnte. Daher war es besser, 29. Sd7-f6 zu thun, oder folgende Spielart zu wählen: Th6-h5; 30. Sh2-g4, De7-e6; 31. Td2-d7:, De6-g4:; 32. Lg3-f4:, Dg4-h4; 33. Kg1-f1, Dh4-f4: und ist im Vortheile.

30. Sh2 — g4 Th6 — g6
31. Sg4 — e3 La7 — e3:

32. De1 — e3:, wenn hier Weiss f2 — e3: thut, so spielt Schwarz 32. Sf4-e6, und die weissen Bauern stehen nicht gut. Unrichtig wäre aber 32. Tg6-h6; 33. e3-f4:, De7-h7; 34. De1-e2, Th6-h1†; 35. Kg1-f2, Th1-d1:; 36. De2-d1:, e5 — f4:; 37. Lg3-f4:, g5 — f4:; 38. Dd1 — g4† mit entschiedenem Vortheil.

32. . . . . Tg6 — g7, es durfte nicht c6 — c5 gezogen werden, wegen 33. b4-c5:, Sd7-c5:; 34. Sb3-c5:, De7-c5:; 35. Td2-d8†, Kg8-h7; 36. Lg3-f4:, g5-f4:; 37. De3-h3† und gewinnt.

33. ***Td2 — d6*** Sf4 — d5
34. Td6 — d5 c6 — d5:
35. e4 — d5: Tc7 — c8

besser wäre 35. De7-d6.

36. Sb3 — c5 Sd7 — c5:
37. d5 — d6 De7 — a7
38. b4 — c5: Tc8 — c5:
39. d6 — d7 Tg7 — d7:
40. Td1 — d7: Da7 — d7:
41. De3 — c5: Dd7 — d1†
42. Kg1 — h2 Dd1 — h5†
43. Kh2 — g1 Dh5 — d1†

und das Spiel bleibt bei immerwährendem Schach unentschieden.

Ausser den bisher erwähnten

Vertheidigungszügen könnte 3. L F8-D6, 3. D D8-F6 oder 3. D7-D6 geschehen. Das Erste giebt aber ein unbequemes Spiel, gegen das Zweite erfolgt mit Vortheil S B1 — c3 und das Letzte, welches D2 — D4 zur Folge hat, bedingt, obschon es ganz sicher ist, ebenfalls eine langsame Entwickelung. Das Gegengambit 3. F7 — F5 würde wegen L B5-c6: und E4 — F5: gefährlich sein. Hingegen gewährt 3. A7-A6; 4. L B5-A4, S G8-F6 oder L F8 — c5 eine gute Vertheidigung.

Funfzehntes Spiel.

1. E2 — E4 E7 — E5
2. S G1 — F3 S B8 — c6
3. L F1 — c4. Dieser Zug pflegt sehr oft gemacht zu werden. Die gewöhnliche Antwort ist L F8 — c5, welche aber erst das siebenzehnte Spiel betrachten wird. Den Gegenstand des funfzehnten und sechszehnten bilden zwei andere Züge: F7 — F5 und S G8 — F6.
3. . . . . F7 — F5

Als Gegenspiel könnte nun 4. D2-D3, D7-D6; 5. S B1-c3, S G8-F6; 6. L c1-G5 folgen, wobei Schwarz noch an der Rochade durch den Läufer c4 verhindert wird.

4. D2 — D4 D7 — D6

Die gegenwärtige Stellung konnte auch mit Versetzung des 2ten und 4ten Zuges der Schwarzen, aus der Philidor'schen Vertheidigung des Springerspiels (s. S. 85) entstehen.

5. D4 — E5: D6 — E5:

oder S c6-E5: s. die Veränderung. Auf F5-E4: gewinnt D D1-D5.

6. D D1 — D8† S c6 — D8: während auf K E8-D8:, S F3-G5 und 0 — 0 folgt.

7. E4 — F5: E5 — E4 oder L c8-F5:; 8. S F3-E5:, L F5-c2:; 9. 0 — 0, L F8 — D6; 10. T F1-E1, S G8-E7; 11. S B1-c3 mit gutem Spiel.

8. S F3 — D4 L F8 — c5
9. S D4 — E6 S D8 — E6:
10. F5 — E6: K E8 — E7
11. L c1 — G5† S G8 — F6
12. S B1 — D2 mit besserem Spiel.

Veränderung.

1. (E2 — E4) (E7 — E5)
2. (S G1 — F3) (S B8 — c6)
3. (L F1 — c4) F7 — F5)
4. (D2 — D4) (D7 — D6)
5. (D4 — E5:) S c6 — E5:
6. S F3 — E5: D6 — E5:
7. D D1 — D8†. Schw. verliert die Fähigkeit zu rochiren, sonst steht das Spiel gleich. Bemerken müssen wir hierbei noch, dass Weiss im 5ten Zuge einen vielleicht stärkeren Angriff mit S F3-G5, S G8-H6; 6. D4 — D5 machen konnte.

Sechszehntes Spiel.

1. E2—E4 E7—E5
2. Sg1—F3 Sb8—c6
3. Lf1—c4 Sg8—F6

Man hat dieser Spielart den Namen des „Zweispringerspiels im Nachzuge“ gegeben, sie aber gewöhnlich als fehlerhaft bezeichnet. Zwar ist es nicht der Angriff 4. D2-D4, E5-D4:; 5. E4-E5, [D7-D5], welchen man für bedenklich hielt, wohl aber der noch näher liegende Zug 4. Sf3-G5. Indess ist es zweifelhaft, ob Schw. nicht auch hierbei ein gleiches Spiel behält.

4. Sf3—G5

Erste Vertheidigung.

4. . . . . . [D7—D5]

nachher betrachten wir *Sf6—E4:*

5. E4—D5:

Erste Spielart.

5. . . . . . Sc6—A5

mit diesem Zuge weicht Schw. der drohenden, im zweiten Angriffe der zweiten Spielart erörterten Gefahr aus, und sucht für das Opfer eines Bauern selbst den Angriff zu bekommen. Weiss könnte 6. D2-D3 thun, woranf Lf8-c5; 7. 0-0, 0-0 folgt nnd sich das Spiel wahrscheinlich ausgleicht. Gewöhnlicher ist 6. Lc4-B5†.

6. Lc4—B5† c7—c6 hier könnte auch Lc8-D7; 7. Dd1-E2, Lf8-D6; 8. Lb5-D7‡, Dd8-D7:; 9. c2-c4, c7-c6 geschehen.

7. D5—c6: B7—c6:

Erster Rückzug. (1. Spielart. 1. Verth.)

8. Lb5—E2 H7—H6

Als zweiten Rückzng betrachten wir Lb5-A4. Weiss könnte auch den Läufer auf B5 stehen lassen und Dd1-F3 ziehen. Hierauf folgt: Dd8-c7; 9. Lb5-A4, Lf8-D6; 10. D2-D3, 0-0; 11. 0-0, H7-H6; 12. Sg5-E4, Sf6-E4: nnd Schw. behält den Angriff.

9. Sg5—F3 E5—E4
10. Sf3—E5 Dd8—D4
11. Se5—G4 Lc8—G4:
12. Le2—G4: [Sa5—c4]

E4-E3; 13. Lg4-F3, E3-F2‡ gewinnt zwar für den Augenblick einen Bauer, derselbe kann aber nicht lange behauptet werden.

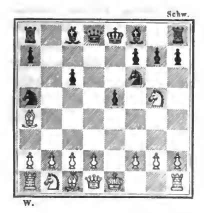
13. c2—c3 Dd4—B6
14. B2—B3 Sc4—E5

mit sehr günstiger Stellung, indem der Springer nach D3 zu gehen droht.

Zweiter Rückzng. (1. Spielart. 1. Verth.)

8. Lb5—A4

Schw.



W.

8. . . . . Lf8—d6

Dieser Zug ist nicht der beste, wir führen aber eine Partie mit demselben aus, um zu zeigen, welche Stärke überhaupt im schw. Spiele liegt. Besser wäre 8. h7—h6; 9. Sg5-f3, e5-e4; 10. Dd1-e2, Lc8-e6; 11. Sf3-e5, Dd8-d4; 12. La4-c6†, Sa5-c6:; 13. Se5-c6:, Dd4-c5; 14. De2-a6, Le6-c8; 15. b2-b4, Dc5-c2:; 16. Da6-b5, Dc2-c1†; 17. Ke1-e2, Dc1-h1: und gewinnt.

9. d2—d3 h7—h6

10. Sg5—e4 Sf6—e4:

11. d3—e4: Lc8—a6 um die Rochade zu hindern. Die Möglichkeit, diesen Zug zu thun, entschädigt oft für den Verlust des Springerbauern. Im „Gambit Evans“ wird der Leser namentlich Anlass finden, sich hiervon zu überzeugen.

12. Sb1—c3 Ta8—b8

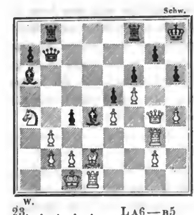
Hätte Weiss 12. Lc1-d2 gezogen, so rochirte Schw. oder that Ta8-c8. Wir bemerken hier, dass Schw. die mangelhafte Stellung seines Springers auf a5 nicht ausser Acht lassen darf. Es findet sich indess gewöhnlich Gelegenheit, ihn zu tauschen oder mit Vortheil weiter in das Spiel zu führen.

13. La4—b3	0—0
14. Lc1—d2	Ld6—c5
15. Dd1—g4	Kg8—h8
16. 0—0—0	Lc5—d4

zum Angriff gegen die Rochade. 16. Lc5-f2: wäre fehlerhaft wegen 17. Ld2-h6:, Dd8-f6; 18. Td1-d6, Lf2-e3†; 19. Kc1-b1, La6-c8; 20. Dg4-d1.

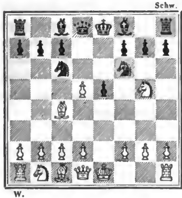
17. f2—f4	Sa5—b3†
18. a2—b3:	f7—f6
19. f4—f5	Dd8—b6
20. Sc3—a4	Db6—b7
21. h2—h4	c6—c5
22. Th1—h3	c5—c4

23. Th3—g3, dieser Zug bleibt ohne Wirkung und der Thurm kann später vom Läufer d5 vertrieben werden. Weiss hat in der hierneben dargestellten Position keinen Raum, um die Figuren zum Angriff gegen den König h8 zu vereinigen, wo hingegen Schw., namentlich wegen der offenen b-Linie, alle Officiere vortheilhaft verwendet, und selbst in Sicherheit bleibt.



23.	La6 — b5
24. Sa4 — c3	Lb5 — c6
25. Sc3 — e2	Ld4 — f2
26. Tg3 — f3	Lf2 — c5
27. Se2 — g3	c4 — b3:
28. Tf3 — b3:	Db7 — a6
29. Kc1 — b1	Tb8 — b3:
30. c2 — b3:	Da6 — d3†
31. Kb1 — c1	Tf8 — c8
32. Dg4 — g7‡	Kh8 — g7:
33. Ld2 — h6‡	Kg7 — h6:
34. Td1 — d3:	Lc5 — f2 und gewinnt.

Zweite Spielart. (1. Verth.)



5. . . . . ***Sf6 — d5:***

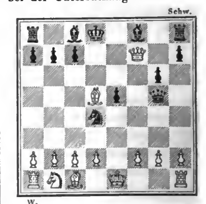
Es ist wichtig, auf die Combinationen dieser Spielart einzugehen, da sich ähnliche Verhältnisse in der Praxis auch zuweilen aus andern Eröffnungen ergeben.

Erster Angriff. (2. Sp.art. 1. Verth.)

6. ***Dd1 — h5***, dieser Zug, eben so wie Dd1-f3 ist fehlerhaft, es musste [Sg5-f7:] geschehen.

6.	g7 — g6
7. Dh5 — f3	Dd8 — g5:
8. Lc4 — d5:	Sc6 — d4
9. Df3 — f7‡	Ke8 — d8

Schw. wird jetzt gewinnen, es mag Weiss Ld5-b3 oder e4, Ke1-d1 oder etwas Anderes ziehen. Folgende Varianten mögen als Anhalt bei der Untersuchung dienen.



A.

10. Ld5 — b3	Dg5 — g2:
11. Df7 — f6†	Lf8 — e7
12. Df6 — h8‡	Kd8 — d7
13. Lb3 — d5	Dg2 — d5:
14. Th1 — g1	Dd5 — e4†

15. Ke1 — f1 | Kd7 — c6 und muss gewinnen.

B.

(s. das vorhergehende Diagramm.)

10. Ld5 — e4 | Lc8 — e6
11. h2 — h4 | Dg5 — h5
12. Df7 — f6† | Lf8 — e7
13. Df6 — h8† | Kd8 — d7

Weiss ist verloren.

C.

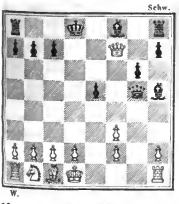
(s. das vorhergehende Diagramm.)

10. Ke1 — d1 | Lc8 — g4†

es kann folgen 11. f2 - f3, Lg4 - f5 oder auch

11. Ld5 — f3 | Sd4 — f3:
12. g2 — f3: | Lg4 — h5
13. d2 - d3 od. D. | Dg5 — g2
14. Kd1 — e2 | Lf8 — d6
15. Df7 — f6† | Kd8 — d7
16. Df6 — f7† | Kd7 — c8 und gewinnt.

D.



13. d2 — d4 | Dg5 — g2
14. Kd1 — e2 | Lf8 — d6
15. Th1 — e1 | Th8 — f8
16. Df7 — b3 | Tf8 — f3:
17. Lc1 — e3 | Tf3 — e3‡
18. Ke2 — e3: | Dg2 — f3†
19. Ke3 — d2 | Df3 — f2†

Weiss verliert.

Zweiter Angriff. (2. Spielart. 1. Verth.)

Schw.

W.

6. [Sg5 — f7:] | Ke8 — f7:

Das Opfer verschafft den Weissen einen sehr starken Angriff. Wäre es aber noch um einen Zug verschoben worden, so konnte sich Schw. sicher stellen, z. B. 6. d2 - d4, e5 - d4:; 7. Sg5 - f7:, Dd8 - e7†; 8. Dd1 - e2, De7 - e2‡; 9. Ke1 - e2:, Ke8 - f7:; 10. Lc4 - d5:, Lc8 - e6; 11. Ld5 - e6‡, Kf7 - e6: u. s. w.

7. Dd1 — f3† | Kf7 — e6, um seinen numerischen Vortheil zu behaupten.

8. Sb1 — c3 | Sc6 — e7

Ginge der schw. Springer nach b4, so folgte 9. Df3 — e4, c7 — c6; 10. a2 — a3, Sb4 - a6; 11. d2 — d4, Dd8 - d6; 12. Lc1 - f4 oder auch

11.Ke6-f7; 12.Sc3-d5:, c6-d5:; 13.Lc4-d5‡, Kf7-e8; 14.Lc1-f4 mit gutem Spiel.

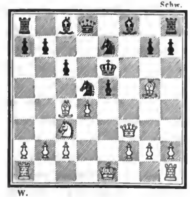
9. d2—d4

Erstes Gegenspiel. (2. Angr. 2. Sp.-art. 1. Verth.)

9. . . . . c7—c6
10. Lc1—g5 e5—d4:
oder h7-h6, s. den Zusatz.
11. 0—0—0 d4—c3:
12. Th1—e1† Ke6—d6
13. Lc4—d5: c3—b2‡
14. Kc1—b1, der König ist oft durch einen feindlichen Bauer gut gedeckt.
14. . . . . c6—d5:
15. Lg5—e7‡ Lf8—e7:
16. Td1—d5‡ Kd6—c7
17. Df3—c3† Kc7—b8
18. Td5—d8: Le7—d8:
19. Dc3—g7: und gewinnt.

Zusatz zum ersten Gegenspiele. (2. Angr. 2. Sp.art. 1. Verth.)

Schw.

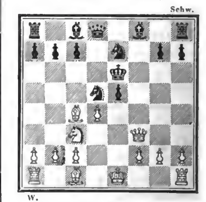


W.

10. . . . . h7—h6
b7-b5 würde den Läufer c4 nach b3 zurückdrängen, aber leicht den Thurm a8 in Gefahr bringen.
11. Lg5—e7: Lf8—e7:
12. 0—0—0 Th8—f8
13. Df3—e4 Tf8—f2:
13. Dd8-d6 würde 14. Th1—e1, Tf8-f5; 15. g2—g4, Le7-g5†; 16. Kc1-b1, Tf5-f4; 17. De4-h7 zur Folge haben.
14. d4—e5: Le7—g5†
15. Kc1—b1 Ke6—e7
16. e5—e6 Sd5—c3‡
17. b2—c3: Dd8—b6†
18. Lc4—b3 Tf2—f6
19. Td1—d7† Lc8—d7:
20. e6—d7‡ Ke7—d7:
21. Th1—d1† und gewinnt.

Zweites Gegenspiel. (2. Angr. 2. Sp.art. 1. Verth.)

Schw.



W.

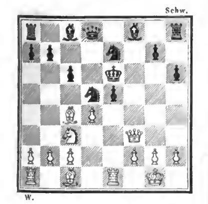
9. . . . . h7—h6 um den Läufer c1 von dem Felde g5 zurück zu halten.
10. 0—0 c7—c6
11. Tf1—e1 Ke6—d7
wegen Se7-g6 s. den Zusatz. Die hier gegebenen Varianten sind übri-

gens bei Weitem nicht erschöpfend. Sie sollen nur die Physiognomie des Spiels dem Leser anschaulich machen, damit er in der Praxis sich derselben erinnern und die passenden Züge selbst erfinden kann. Eine vollständige Analyse würde er doch nicht auf die Dauer seinem Gedächtniss einzuprägen vermögen.

12.	D4 — E5:	K D7 — c7
13.	E5 — E6	B7 — B5
14.	L c4 — D5:	S E7 — D5:
15.	S c3 — D5:	D D8 — D5:
16.	D F3 — D5:	c6 — D5:

17. E6 — E7 u. s. w. Wir machen auf die Wirkung eines von Figuren gut unterstützten Freibauern aufmerksam.

Zusatz zum zweiten Gegenspiele. (2. Angr. 2. Sp.art. 1. Verth.)

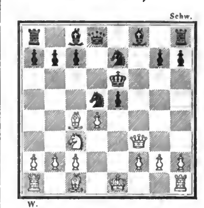


11.	. . . . .	S E7 — G6
12.	D F3 — H5	K E6 — F6

Auf K E6 - F7 gewinnt T E1 - E3, auf D D8 - F6 aber D4 - E5:.

13.	D4 — E5†	K F6 — F7
14.	S c3 — D5:	c6 — D5:
15.	L c4 — D3	D D8 — B6
16.	E5 — E6† u. s. w.	

Drittes Gegenspiel. (2. Angr. 2. Sp.-art. 1. Verth.)



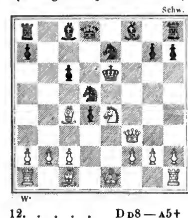
9. . . . . . B7 — B5 um ein Tempo zur bessern Deckung des Punktes D5 zu gewinnen. Weiss steht aber doch im Vortheil, da er bei guter Stellung gewiss drei Bauern für den geopferten Springer bekommen wird.

10.	S c3 — B5:	c7 — c6
11.	S B5 — c3	E5 — D4:
12.	S c3 — E4	H7 — H6 oder

s. den Zusatz.

13.	0 — 0	K E6 — D7
14.	c2 — c3	D4 — c3:
15.	B2 — c3:	K D7 — E8
16.	T F1 — E1 mit gutem Spiel.	

Zusatz zum dritten Gegenspiele.
(2. Angr. 2. Sp.art. 1. Verth.)



12.	. . . .	Dd8 — a5†
13.	Lc1 — d2	Da5 — b6
14.	0 — 0	Lc8 — b7
15.	Tf1 — e1	Ke6 — d7
16.	Df3 — f7	c6 — c5
17.	c2 — c3	Db6 — g6
18.	Se4 — c5‡	Kd7 — c8
19.	Lc4 — d5:	Lb7 — d5:
20.	Df7 — g6:	h7 — g6:

21. c3 — d4: nnd Weiss steht sehr gut.

Zweite Vertheidigung.

1. (e2 — e4) (e7 — e5)
2. (Sg1 — f3) (Sb8 — c6)
3. (Lf1 — c4) (Sg8 — f6)
4. (Sf3 — g5) ***Sf6 — e4:***

um, wenn der Springer genommen würde, d7 - d5 zu thun. Noch günstiger würde sich das Spiel für Schw. gestalten, wenn Sg5 — f7: geschähe. Dd8 - h4 wäre dann der richtige Gegenzug, den wir indess nicht erörtern, da folgende Spielart Weiss im Vortheile lässt.

5. [Lc4 — f7‡] Ke8 — e7
6. d2 — d3 Se4 — f6
7. Lf7 — b3. Wenn nicht besondere Gründe einen andern Rückzug verlangen, geht der Läufer besser nach b3 als c4.

7.	. . . .	d7 — d5
8.	f2 — f4	Lc8 — g4
9.	Dd1 — d2	h7 — h6
10.	f4 — e5:	Sc6 — e5:

nähme h6-g5:, so geschähe Dd2-g5:

11.	Dd2 — e3	h6 — g5:
12.	De3 — e5‡	Ke7 — f7
13.	0 — 0	c7 — c6

14. De5 — g5: und ist im Vortheile.

Siebenzehntes Spiel.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — c4	Lf8 — c5

Diese Anfangszüge werden für die regelmässigsten gehalten und von den Italiänern „*Giuoco piano*“ oder einfaches Spiel genannt. Allerdings kann der Läufer c5 der Unannehmlichkeit ausgesetzt sein, dass d2, von c3 unterstützt, gegen ihn

vorrückt und die Mitte besetzt. Die Vertheidigung wird aber bis zur erlangten Zerstörung des entstandenen Centrums fortgeführt oder, um selbst einen festen Punkt in der Mitte zu behalten, auf Unterstützung des Bauern E5 gerichtet werden. Beide Pläne sollen in den folgenden Varianten ihre Erläuterung finden.

Hätte Schw. 3. L F8 - E7 gezogen, so könnte 4. D2 — D4, D7 — D6; 5. c2 — c3, S G8 - F6; 6. D D1 - c2, L c8 - G4; 7. L c4 - B5 folgen.

Erster Angriff.

4. c2 — c3

Nachher betrachten wir die Angriffszüge 4. D2 — D4 und 4. 0 — 0. Der Zug 4. B2 — B4 bildet das „Gambit Evans".

Erste Vertheidigung. (1. Angr.)

4. . . . . *D7 — D6*, ob diese Vertheidigung der angegebenen Alternative entspricht, wird die Ausführung zeigen.

5. D2 — D4 E5 — D4:

6. c3 — D4: L c5 — B6

Giebt der Läufer auf B4 Schach, so zieht S B1 - c3 zwischen und Weiss wird die Bauern in der Mitte geschlossen behalten.

7. *H2 — H3*. Dieser Zug müsste durch S B1 - c3, worüber der Anhang handelt, ersetzt werden. Er geschieht, um den Läufer c8 von dem Felde G4 zurück zu halten. Schw. bleibt dadurch zwar auf die drei, jetzt von ihm besetzten Reihen beschränkt, wird aber bald das Centrum sprengen können.

7. . . . . S G8 — F6

8. S B1 — c3 0 — 0

9. 0 — 0 *T F8 — E8*

Die Folge von 9. L c1 - G5 wäre ebenfalls T F8 - E8 und dann 10. 0 - 0, H7 - H6; 11. L G5 - H4, G7 - G5 oder 11. L G5 - F6:, D D8 - F6: mit Trennung der Bauern in der Mitte gewesen. Hier ist der Zug des Thurms aber unrichtig, indess wird er uns Gelegenheit geben, die Benutzung der Mittelbauern in einer Figurenpartie anschaulich zu machen. 9. [S F6 - E4:]; 10. S c3 - E4:, D6 - D5; 11. L c4 - D5:, D D8 - D5: hätte das Spiel aufgelöst.

10. A2 — A3 H7 — H6

Hätte Schw. jetzt S F6 — E4: genommen, so folgte 11. S c3 — E4:, T E8 — E4:; 12. L c4 — F7†, wobei Weiss wenigstens den Thurm gegen Officier und Bauer gewinnt. 11. D6-D5, statt T - E4:, wäre aber wegen S F3 - G5 und D D1 - H5 verderblich gewesen.

11. T F1 — E1 A7 — A6

Das Spiel der Schw. ist ungemein beschränkt; ihr Plan geht dahin, den Bauer F7 vorzurücken und gegen E4 abzutauschen.

12. B2 — B4 T E8 — E7

13. T A1 — A2 L B6 — A7, um nicht durch den Zug S c3 - D5 diesen Läufer, falls der Springer F6

dem Bauer f7 Platz gemacht hat, abtauschen zu lassen.

14. Ta2 — e2 Sf6 — h7

Die letzten Züge führen uns auf mehrere wichtige Reflexionen. Zunächst sehen wir, dass Weiss das Vorrücken seiner geschlossenen Mittelbauern nicht übereilt, sondern seine Officiere so ordnet, dass der Angriff nachher mit mehr Streitkräften unternommen werden kann. Es sind die Thürme, welche er zur Unterstützung herbeiführt und, um ihre Kraft zu erhöhen, verdoppelt. Wir haben sie bereits auf offenen Linien sehr wirksam gesehen und werden uns hier bald überzeugen, dass sie auch dem Vordringen der Bauern Nachdruck zu geben geeignet sind. Die Spiele sind von einander getrennt, die fünfte Reihe ist sogar ganz unbesetzt. Die Physiognomie und der Gang der Partie sind aber deutlich verschieden von denjenigen geschlossenen Spielen, welche wir S. 58 und 63 ff. bereits durchgeführt haben. Diese entspringen aus dem Läuferspiel und der f-Bauer des Anziehenden war früh vorgerückt, während der Hauptangriff des Thurms auf der dadurch geöffneten Linie Statt hatte. Gegenwärtig hat diese Linie für Weiss weniger Bedeutung.

Die Position der Schw. ist gedrückt und der Plan, den Bauer f7 vorzubringen, unausführbar. Daher mag Sf6 - h7 nutzlos erscheinen. Häufig bietet sich aber wirklich die Gelegenheit dar, f7 und f2 nach Entfernung des Springers, vorzubringen und dann darf man sie nicht unbenützt vorübergehen lassen. Kann der Springer keinen der Angriffszüge, z. B. f3 - g5 oder f6 - g4, welche den Gegner beschäftigen, thun, so muss er allerdings mit Verlust eines Tempo zurückgezogen werden. Das Feld h5 wird nur selten einen sichern Standpunkt gewähren: es bleibt gewöhnlich nur zwischen h7 und e8 die Wahl. Die jedesmalige Lage des Spiels muss die Entscheidung für das eine oder andere Feld bedingen, in den meisten Fällen wird aber e8, wegen des möglichen Ausganges nach d6 und der Deckung der Punkte g7 und c7, zu wählen sein.

15. Sc3 — d5 Te7 — e8

16. Sd5 — f4 Sh7 — f8

17. Dd1 — b3 Sf8 — e6

18. Sf4 — e6: f7 — e6:

19. Lc1 — b2. Dieser Läufer ist nicht allein zur Deckung des Punktes d4, sondern auch für den Angriff gegen den feindlichen König wichtig. Die Richtung beider Läufer auf die Rochade, wie hier, pflegt besonders lästig für den Gegner zu sein.

19. . . . . Sc6 — b8

20. a3 — a4 Lc8 — d7

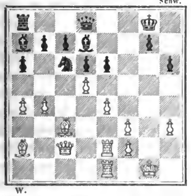
21. Db3 — c2 Te8 — e7

22. Lc4 — a2. Es ist wohl zu beachten, dass die Läufer aus der

Ferne ebenso wirksam sind, wie auf Punkten, die im Bereich der Angriffe des Gegners liegen.

22. . . . . S b8 — c6
23. L b2 — c3 T e7 — f7
24. d4 — d5 T f7 — f3:
25. d5 — e6: und nicht g2 - f3:, weil er sich dadurch folgendem Angriffe ausgesetzt haben würde, zu dem wir die Stellung angeben.

Schw.



W.

25. (g2 — f3:) e6 — d5:
26. e4 — d5: D d8 — g5†
27. K g1 — h1 S c6 — b4:
28. L c3 — b4: D g5 — h4
29. T e2 — e7 L d7 — h3: etc.

oder:

25. (g2 — f3:) e6 — d5:
26. L a2 — d5† K g8 — h8
27. f3 — f4 D d8 — h4 etc.

Weiss würde in beiden Spielarten dem immerwährenden Schach nicht entgehen. Uebrigens könnte Schw. auch gleich 25. D d8 - h4 ziehen und ebenfalls remis machen.

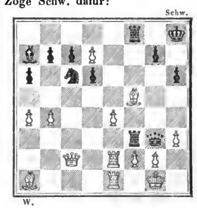
25. . . . . D d8 — h4
26. e6 — d7† K g8 — h8
27. L a2 — e6 D h4 — g3

Die Angriffe, welche Schw. hier unternimmt, wären unzulässig, wenn h2 — h3 nicht geschehen wäre. Sie sind indess auch jetzt ohne Erfolg, aber man sieht daran wenigstens, dass, wie beim sechsten Spiele dieser Abtheilung schon erwähnt wurde, das frühe Vorrücken der Eckbauern im Laufe der Partie bedenkliche Folgen haben kann.

28. L c3 — a1 T a8 — f8
29. L e6 — f5 L a7 — b6

Zöge Schw. dafür:

Schw.



W.

29. . . . . S c6 — b4:, so
30. D c2 — d2 T f3 — f2:
31. T e2 — f2: D g3 — f2†
32. D d2 — f2: L a7 — f2†
33. K g1 — f2: S b4 — c2
34. T e1 — c1 und gewinnt.

oder:

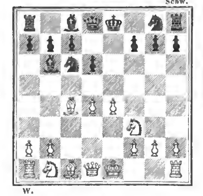
29. . . . . S c6 — b4:
30. D c2 — d2 K h8 — g8
31. D d2 — b4: T f3 — f2:
32. T e2 — f2: L a7 — f2†
33. K g1 — f1 L f2 — e1:
34. D b4 — e1: D g3 — d3†
35. K f1 — g1 und kann bald den

Damentausch erzwingen, nach welchem er wegen seiner beiden Läufer im Vortheile ist.

(s. das vorhergehende Diagramm mit Hinzufügung von 29. L A7 - B6)

30.	D c2 — D2	T F3 — F4
31.	T E1 — c1	D G3 — G5
32.	K G1 — H2	T F4 — F2:
33.	D D2 — G5:	H6 — G5:
34.	T E2 — F2:	L B6 — F2:
35.	B4 — B5	A6 — B5:
36.	A4 — B5:	S c6 — D8
37.	T c1 — c7:	K H8 — G8
38.	L F5 — G6	L F2 — B6
39.	T c7 — c8	S D8 — E6
40.	L G6 — E8	S E6 — D8
41.	L A1 — B2 und muss gewinnen.	

Anhang zur ersten Vertheidigung. (1. Angr.)



7. S B1 — c3. Wenn *H2 - H3* unterbleibt, entsteht natürlich die Frage, wie dem Zuge L c8 — G4 begegnet wird. Es folgt 8. L c4 - B5, L G4 - F3:; 9. G2 - F3:, D D8 - H4; 10. 0 — 0. Die Verdoppelung des Bauern, welcher sich der Mitte nähert, ist eher vortheilhaft als nachtheilig, es kann aber zweifelhaft erscheinen, ob dennoch der König nach dieser Seite rochiren oder auf E2 zur Deckung der Bauern gezogen werden soll. Da jedoch die Bauern und namentlich F3 zum Vorrücken bestimmt sind, so würde der König in der Mitte des Brettes lästig sein. Man bringt ihn daher in ähnlichen Fällen lieber in eine Ecke.

7. . . . . . S G8 — F6

Schwarz droht noch immer, durch L c8 - G4 die Deckung des Bauern D4 anzugreifen, kann aber auch nun S F6 — E4: schlagen. Wenn Weiss den Bauer D4 nicht vorrücken will, weil er dadurch den Angriffsläufer verstellt, während S c6 — E7 ausweicht, so bleibt, um das Centrum zu erhalten, nur folgende Spielart übrig:

8.	L c4 — B5	L c8 — D7
9.	L B5 — c6:	L D7 — c6:
10.	D D1 — D3	0 — 0

11. 0 — 0, welches auch auf D D8 - E7 geschehen wäre.

11.	. . . .	T F8 — E8
12.	T F1 — E1	H7 — H6
13.	L c1 — F4	D D8 — E7

14. S F3 — D2 und hat den Vortheil der geschlossenen Mittelbauern.

Zweite Vertheidigung. (1. Angr.)

1.	(E2 — E4)	(E7 — E5)
2.	(S G1 — F3)	(S B8 — c6)
3.	(L F1 — c4)	(L F8 — c5)

4. (c2—c3) D d8—e7 oder L c5-b6. Der nächste Zweck dieser nicht ganz befriedigenden Vertheidigung ist die Deckung des Königsbauern.

4. D d8-f6 könnte zu folgendem Spiele Anlass geben: 5. d2—d4, L c5—b6 (auf 5. e5—d4: wäre 6. e4-e5 gefolgt); 6. 0-0, d7-d6; 7. L c1-g5, D f6-g6; 8. d4-e5:, d6-e5:; 9. S f3-e5:, D g6-g5:; 10. S e5-f7:, D g5-c5; 11. L c4-d5, S g8-f6; 12. S f7-h8:, L c8-g4; 13. D d1-d3 und ist im Vortheile.

5. 0—0 d7—d6

6. d2—d4 L c5—b6

nicht e5-d4:, welches dem Gegner die Mitte eingeräumt hätte.

7. L c1—g5. Das bessere Spiel 7. a2—a4 ist im Anhange berücksichtigt.

7. . . . . [f7—f6]

Es könnte S g8-f6 dazwischen gesetzt werden, indess hat bei dem hier gewählten Zuge Schw. sogar die Aussicht in Vortheil zu kommen, wenn L g5 nach h4 statt e3 zurück geht.

8. L g5—h4 [h7—h5]

um die Bauern zum Angriff gegen die Rochade vorrücken zu lassen. g7-g5 hätte ein Beispiel gegeben, in welchem S f3-g5: mit Erfolg geopfert wird.

9. h2—h3 g7—g5

10. L h4—g3 h5—h4

11. L g3—h2 g5—g4

12. h3—g4: L c8—g4:

13. L c4—b5 0—0—0

Um den Angriff auf der andern Seite mit Nachdruck fortzusetzen, geschieht die Rochade, obgleich der König danach ebenfalls angegriffen werden kann.

14. L b5—c6:. Dieser Zug ist besser als d4—d5. Der Springer hätte sich zwar nach b8 zurückziehen müssen, aber der Läufer b6 wäre frei geworden und überdies wäre das schwarze Spiel in der Mitte sehr sicher gestellt worden.

14. . . . . b7—c6:

15. a2—a4 a7—a5

16. D d1—d3 h4—h3

17. S b1—d2 h3—g2:

18. T f1—e1 D e7—h7

19. b2—b4 e5—d4:

20. c3—d4: D h7—h5

das hier folgende Diagramm zeigt die Stellung.

Schw.

W.

21. K g1—g2: S g8—e7

22. K g2—f1 D h5—h3†

23. K f1—e2 D h3—h2:

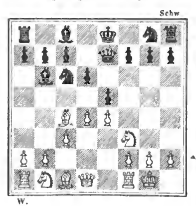
24. b4—a5: L b6—a7

25. D d3—a6† K c8—d7

26. Te1 — h1 Dh2 — f4
27. Da6 — d3 f6 — f5
28. Th1 — h8: Td8 — h8:
29. Dd3 — e3 Df4 — e3†
30. f2 — e3: f5 — e4:
31. Sd2 — e4: Th8 — h2†
32. Se4 — f2 c6 — c5
33. Ta1 — g1 Lg4 — f3†
34. Ke2 — f3 c5 — d4:
35. e3 — d4: Th2 — f2†
36. Kf3 — f2: La7 — d4†

Die Partie hätte füglich beim Tausch der Damen abgebrochen werden können, wir haben aber noch einige Züge hinzugefügt, um daran die Bemerkung zu knüpfen, dass die stärkere Partei gut thut, wenn sie durch Abtausch die möglichste Vereinfachung herbeiführt.

Anhang zur zweiten Vertheidigung. (1. Angr.)



7. a2 — a4 a7 — a5

Ginge der schw. Bauer nur einen Schritt, so folgt 8. b2-b4, Sg8-f6; 9. a4 — a5, Lb6-a7; 10. b4 — b5, a6 — b5:; 11. Lc4-b5: zum Vortheil für Weiss.

8. Sb1 — a3 Sg8 — f6
9. Tf1 — e1 0 — 0
10. h2 — h3 h7 — h6
11. Sa3 — c2 Lc8 — d7
12. b2 — b3. Dieser Zug ist sehr wichtig, da er dem Läufer c1 den Platz a3 und damit den Angriff gegen den Punkt d6 eröffnet. Die ganze Spielart erinnert an den ersten Angriff auf S. 65, wo jedoch die Vertheidigung, da nicht der Springer auf c6 stand und der Läufer c8 passend verwendet werden konnte, leichter vor sich ging.
12. . . . . Tf8 — e8
13. Lc1 — a3 De7 — d8
14. Dd1 — d3. Alle Stücke befinden sich noch auf dem Brette, die der Weissen sind aber bedeutend besser entwickelt.

Dritte Vertheidigung. (1. Angr.)

Wir wenden uns jetzt zu dem Gegenzuge 4. Sg8-f6, welcher allein allen Anforderungen an eine vollkommene Vertheidigung entspricht.

1. (e2 — e4) (e7 — e5)
2. (Sg1 — f3) (Sb8 — c6)
3. (Lf1 — c4) (Lf8 — c5)
4. (c2 — c3) [Sg8 — f6]

Bereits in einigen andern Stellungen, z. B. S. 51, 56, 60, haben wir die Wirksamkeit dieses Vertheidigungszuges kennen gelernt. Sg8 — e7

wäre wegen Sf3-g5, d2-d4 oder 0—0 nicht gut.

Erste Spielart. (3. Verth. 1. Angr.)

5. d2—d4 e5—d4:

6. e4—e5, hier könnte geschehen 6. c3—d4:, Lc5—b4†; 7. Lc1-d2, Lb4-d2†; 8. Sb1-d2:, d7—d5; 9. e4—d5:, Sf6—d5:; 10. Dd1-b3, Sc6-e7 mit gleichem Spiele.

Als Antwort auf e4—e5 kann 6. d7—d5 oder Sf6—e4 sicher folgen, jedoch geben wir dem Ersteren den Vorzug.

Erstes Gegenspiel. (1. Spielart. 3. Verth. 1. Angr.)

6. . . . . d7—d5

7. Lc4—b5. Die Veränderung betrachtet das minder gute e5-f6:

7. . . . . Sf6—e4

8. Lb5—c6†, Weiss thäte gut, das Nehmen des Springers noch auszusetzen.

8. . . . . b7—c6:

9. *c3—d4:* Lc5—b6, um ihn zur Unterstützung des vorzurückenden Bauern c6 zu gebrauchen. Wegen des besseren weissen Angriffs 9. Sf3-d4:, bei dem sich das Spiel ausgleicht, sehe man übrigens den Zusatz.

10. Sb1—c3, hier könnte Weiss auch rochiren, worauf dann Lc8-g4; 11. Lc1-e3, 0—0; 12. a2—a4, a7—a5; 13. h2—h3, Lg4—h5 mit nachher folgendem f7—f5, Schw. etwas in Vortheil bringen würde.

10. . . . . c6—c5

11. d4—c5: Se4—c3:

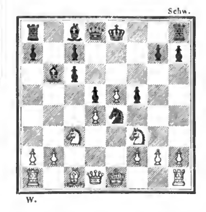
12. b2—c3: Lb6—c5:

13. Sf3—d4 0—0

14. 0—0 Lc5—b6

Das Spiel ist vollkommen ausgeglichen. Wir bemerken hierzu, dass es zwar für Schw. natürlich war, den Doppelbauer, der auf einer für die feindlichen Thürme offenen Linie stand, so bald als möglich aufzulösen, dass er aber vortheilhafter 10. f7-f5, wozu wir hier die Stellung angeben, ziehen konnte.

Schw.

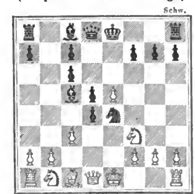


W.

Die Fortsetzung würde etwa sein: 11. e5-f6:, Dd8-f6:; 12. Sc3-e4:, d5—e4:; 13. Sf3—e5, 0—0; 14. Lc1-e3, c6—c5; (15. 0—0, Tf8-d8); 15. d4-c5:, Df6-e5:; 16. c5-b6:, a7-b6: und steht etwas besser.

Zusatz des ersten Gegenspiels.
(1. Sp.art. 3. Verth. 1. Angr.)

Schw.

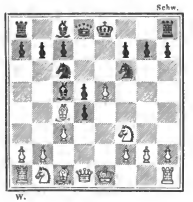


W.

9. S F3 — D4: L c5 — B6
Schw. könnte auch rochiren.
10. L c1 — E3 c6 — c5
11. S D4 — B3 c5 — c4 und
steht ebenso gut wie Weiss.

Veränderung. (1. Geg.sp. 1. Sp.art.
3. Verth. 1. Angr.)

Schw.



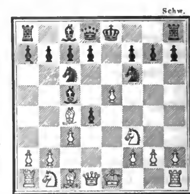
W.

7. E5 — F6: D5 — c4:
8. F6 — G7: T H8 — G8
9. L c1 — G5 F7 — F6
10. D D1 — E2† D D8 — E7
11. L G5 — F6: D E7 — E2‡

12. K E1 — E2: D4 — D3†
13. K E2 — D1 L c8 — G4
14. H2 — H3 L G4 — F3‡
15. G2 — F3: K E8 — F7
16. S B1 — D2 K F7 — F6:
17. S D2 — E4† K F6 — G7:
18. S E4 — c5: S c6 — E5 und
ist im Vortheile.

Zweites Gegenspiel. (1. Spielart.
3. Verth. 1. Angr.)

Schw.



W.

6. . . . . . S F6 — E4
Weiss kann diesen Springer, jedoch nur gegen drei Bauern, erobern. Die Spielart 7. D D1 - E2, D7 - D5; 8. E5 - D6 :, L c8 - F5 wäre für Schw. günstig.

7. L c4 — D5 S E4 — F2:
8. K E1 — F2: D4 — c3‡
9. [K F1 — G3]. Minder günstig würde sich der König nach F1, aber am wenigsten gut nach E1 zurückziehen. Wir werden hierauf in einem Zusatze zurückkommen. Auf G3 steht der König sicher, ohne seine Officiere am Ausrücken zu hindern.

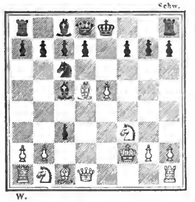
9. . . . . c3—B2:
10. Lc1—B2: Sc6—E7

Schw. muss, da er einen Officier weniger hat, zunächst dahin sehen, eine in allen Punkten gedeckte Position zu erlangen. Erst wenn dies geschehen, können die Bauern ohne Gefahr vordringen.

11. Dd1—c2 d7—d6
12. Ld5—E4 SE7—G6
13. SB1—D2 c7—c6
14. TA1—D1

Das Spiel mag ungefähr gleich sein, indess sind die weissen Officiere so gut entwickelt, dass Schw. nur mit grosser Vorsicht seine Bauern wird vorrücken können. Der Zusatz, der beim 9ten Zuge beginnt und in welchem Weiss minder günstig steht, wird von der Mitte der Partie an ein Beispiel geben, wie Bauern zu führen sind.

Zusatz zum zweiten Gegenspiele.
(1. Sp.art. 3. Verth. 1. Angr.)



9. *KF2—E1* c3—B2:
10. Lc1—B2 DD8—E7
11. LD5—c6: damit sich der Springer nicht auf D8 und E6 vortheilhaft aufstelle.
11. . . . . D7—c6:

Die Verdoppelung des Bauern ist nicht nachtheilig, denn c6 ist nun frei, so dass vier Bauern gegen den einzigen A2 anrücken können. Bisher war nämlich D7 beim Vorgehen der Gefahr ausgesetzt, von E5 getauscht zu werden, was die Bauern geschwächt haben würde, da nur drei gegen einen und auf der andern Seite drei gegen zwei geblieben wären. Es liegt im Interesse der Partei, welche den Officier hat, die Bauern des Gegners zu trennen, da die vereinzelten leichter mit Uebermacht angegriffen werden können.

12. DD1—c2 Lc8—E6
13. SB1—D2 0—0—0

Schw. hat eine sichere Stellung eingenommen, was seine erste Sorge sein musste. Er hat übrigens, und darin liegt ein Vortheil, beide zur Unterstützung der Bauern sehr geschickte Läufer sich erhalten.

14. KE1—E2 G7—G6, um den Thurm H8 frei bewegen zu können; vielleicht wäre jedoch LE6-D5 noch besser gewesen.

15. SD2—E4 Lc5—B6
16. Dc2—A4 LE6—D5
17. TH1—c1. Hierzu wäre wohl TA1 besser benutzt worden.
17. . . . . F7—F5
18. SE4—D2 LD5—F3†

Schw. braucht zwar den Tausch der Figuren nicht zu scheuen, G6 — G5 dünkt uns aber besser. Da wir indess Schw. dennoch zum Siege führen, mag man den schwächeren Zug entschuldigen.

19.	SD2 — F3:	G6 — G5
20.	TC1 — F1	TD8 — D5
21.	TA1 — D1	H7 — H5

Die Stellung des weissen Königs und seines ganzen Spiels ist sehr ungünstig.

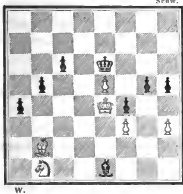
22.	SF3 — D2	DE7 — E6
23.	SD2 — C4	LB6 — C5
24.	DA4 — C2	F5 — F4
25.	DC2 — E4	TH8 — D8
26.	A2 — A4	B7 — B5
27.	A4 — B5:	DE6 — G4†
28.	DE4 — F3	DG4 — F3 ‡

Der Tausch der Dame, des mächtigsten Steins, gehört zu den wichtigsten Momenten einer noch unentschiedenen Partie. Ihn herbeizuführen oder zu vermeiden, bestimmt oft den Ausgang des Spiels, aber eine praktische Regel über den Zeitpunkt, wann der Tausch vorzunehmen, oder eine Charakteristik der Positionen, in denen man ihm ausweichen soll, lässt sich schwerlich allgemein aufstellen. Ohne Zweifel wird man bei gleicher Stellung und sich darbietendem Tausch auf denselben eingehen, wenn man selbst keinen Angriff beabsichtigt, ihn aber vom Gegner zu gewärtigen hat. Die Schwächung der Kräfte ist dann zu empfehlen; nur muss kein ersichtlicher Nachtheil damit verbunden sein. Bei einer bedrängten Stellung des Königs, sei es in einer Ecke oder auf freiem Felde, ist der Damentausch auch gewöhnlich rathsam. Der König kann nämlich nach Entfernung der Dame sich freier bewegen. Hingegen wird man dem Tausche gegen das Ende einer Partie, welche man unentschieden zu halten wünscht, selbst mit dem Opfer eines Bauern, auszuweichen haben, wenn der Gegner, um freieres Spiel zu bekommen, den König ungedeckt lassen oder zur Unterstützung wichtiger Bauern auf die Mitte des Brettes führen muss. Die Dame ist in solchem Falle sehr geschickt, durch häufiges Schach die Operationen zu hemmen. Auch in der gegenwärtigen Stellung kann Schw. nur durch Vorrücken seiner Bauern auf der Damenseite seinen Vortheil verfolgen, wobei aber der König seine gesicherte Stellung verliert. Die weisse Dame würde ihm hinderlich sein, daher sucht sie Schw. abzutauschen, was bei der ungünstigen Lage des weissen Königs nicht schwierig war.

29.	G2 — F3:	TD5 — D1:
30.	TF1 — D1:	TD8 — D1:
31.	KE2 — D1:	C6 — B5:
32.	SC4 — D2	KC8 — D7
33.	KD1 — E2	KD7 — E6
34.	KE2 — D3	A7 — A5
35.	H2 — H3	A5 — A4
36.	KD3 — E4	LC5 — B4

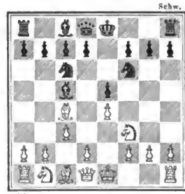
37. S D2 — B1 c7 — c6
38. S B1 — A3 L B4 — D2
39. S A3 — B1 L D2 — E1

Schw. hat hier absichtlich einen Zug verloren. Wir geben die Stellung an.



40. S B1 — A3 L E1 — F2
41. L B2 — A1 B5 — B4
42. S A3 — c4 A4 — A3
43. S c4 — D2 c6 — c5
44. S D2 — c4 L F2 — D4
45. L A1 — D4: c5 — D4:
46. S c4 — A5 A3 — A2
47. S A5 — B3 D4 — D3
48. K E4 — D3: K E6 — E5:
49. K D3 — E2, auf K — c4 würde G5 — G4 gewinnen.
49. . . . . K E5 — F6
50. K E2 — D3 G5 — G4
51. F3 — G4: H5 — G4:
52. H3 — G4: K F6 — G5
53. K D3 — E2 K G5 — G4:
54. K E2 — F2 F4 — F3
55. S B3 — A1 K G4 — F4
56. S A1 — B3 K F4 — E4
57. K F2 — F1 K E4 — D5
58. K F1 — F2 K D5 — c4 und muss gewinnen.

Zweite Spielart. (3. Verth. 1. Angr.)



Wir haben gesehen, dass 5. D2 - D4 zu keinem für Weiss überwiegend guten Spiele führt, es ist daher natürlich, zu untersuchen, ob der Angriff etwa durch einen andern Zug verstärkt werden kann. 5. D2 - D3 würde für die Vertheidigung keine besondere Schwierigkeit darbieten, aber S F3 - G5, B2 - B4 und die Rochade dürften eine nähere Besprechung erfordern.

5. S F3 — G5 0 — 0
6. F2 — F4 D7 — D5

Der Angriff auf den Springer H7 - H6 wäre fehlerhaft. Er konnte aber geschehen, wenn D2 - D3 statt F2 - F4 gemacht worden wäre. Weiss versuchte dann vielleicht ein nach der Rochade des Gegners bisweilen zulässiges Opfer des Springers, indem er ihn durch H2 - H4 deckt. Schw. nähme aber nicht, sondern thäte D7 - D6 dagegen.

A.

7.	F4 — E5:	SF6 — G4
8.	D2 — D4	D5 — C4:
9.	H2 — H3	Lc5 — E7 und gewinnt.

B.

7.	E4 — D5:	SF6 — D5:
8.	DD1 — H5	Lc8 — F5 und steht gut.

C.

7.	Lc4 — B5	SF6 — E4:
8.	SG5 — E4:	D5 — E4:
9.	LB5 — C6:	E5 — F4: und gewinnt.

Dritte Spielart. (3. Verth. 1. Angr.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

5.	B2 — B4	Lc5 — B6
6.	DD1 — B3	0 — 0
7.	D2 — D3	D7 — D6

Die Spielart 7. A7-A5; 8. B4-B5, D7-D5; 9. Lc4-D5:, A5-A4 wäre für Weiss vortheilhaft.

8.	A2 — A4	A7 — A5

Die Spiele sind gleich.

Vierte Spielart. (3. Verth. 1. Angr.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

5.	0 — 0	[SF6 — E4:]
6.	D2 — D4	E5 — D4:

6. Lc4-D5, SE4-F6; 7. LD5-C6:, D7-C6:; 8. SF3-E5:, H7-H6 führt zu gleichem Spiel.

7. TF1 — E1. Bei 7. C3 — D4:, Lc5 — B6; 8. Lc4 — D5, SE4-F6; 9. TF1-E1†, Sc6-E7; 10. SB1-C3, H7-H6 bleibt Schw. im Vortheil.

7.	. . . .	D7 — D5
8.	C3 — D4:	Lc5 — B4
9.	Lc1 — D2	0 — 0
10.	LD2 — B4:	Sc6 — B4:
11.	DD1 — B3	D5 — C4:
12.	DB3 — B4:	SE4 — D6
13.	SB1 — D2	A7 — A5
14.	DB4 — C5	B7 — B6
15.	DC5 — H5	DD8 — F6 und ist im Vortheile.

Vierte Vertheidigung. (1. Angr.)

1.	(E2 — E4)	(E7 — E5)
2.	(SG1 — F3)	(SB8 — C6)
3.	(LF1 — C4)	(LF8 — C5)
4.	(C2 — C3)	F7 — F5

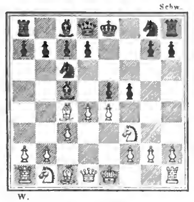
Wir hatten bereits S. 103 Gelegenheit, zu sehen, dass F7 — F5 in der Springerpartie bedenklich ist. Die Rochade kann durch den Läufer c4 lange gehindert werden, auch wird oft der Zug SF3-G5 zu fürchten sein.

5.	D2 — D4	E5 — D4:

oder F5 — E4:, s. die Veränderung.

6.	SF3 — G5	D7 — D5
7.	Lc4 — D5:	F5 — E4:
8.	LD5 — C6‡	B7 — C6:
9.	SG5 — E4:	Lc5 — B6
10.	DD1 — H5†	G7 — G6
11.	DH5 — E5†	DD8 — E7
12.	C3 — D4:	DE7 — E5:
13.	D4 — E5:	LB6 — D4
14.	F2 — F4	Lc8 — F5
15.	SB1 — C3	TA8 — B8
16.	KE1 — E2	u. ist im Vortheil.

Veränderung. (4. Verth. 1. Angr.)



5. . . . . F5—E4:
6. SF3—E5: Sc6—E5:

auf Lc5—B6 folgt 7. DD1—H5†, G7—G6; 8. Lc4—F7† u. s. w.

7. DD1—H5† SE5—G6
8. Lc4—G8: TH8—G8:
9. DH5—D5 KE8—F8
10. DD5—c5† D7—D6
11. Dc5—D5 DD8—E7
12. 0—0 mit freierem Spiele.

Zweiter Angriff.

1. (E2—E4) (E7—E5)
2. (SG1—F3) (SB8—c6)
3. (LF1—c4) (LF8—c5)

Bisher haben wir nur 4. c2-c3 mit der Aussicht, die Bauern auf der Mitte zu vereinigen, betrachtet, es kann aber auch das Spiel auf andere Weise fortgesetzt werden. Die Vertheidigung bei 4. SB1-c3 oder 4. D2-D4, Lc5-D4: ist aber nicht schwierig und das Gambit 4. B2-B4 wird erst Gegenstand des achtzehnten Spieles sein. Hier bleibt noch die Rochade zu betrachten.

4. 0—0 SG8—F6
5. D2—D4, wenn hier B2-B4 geschähe, so erhielte Schw. durch Lc5—B4:; 6. c2—c3, LB4-E7; 7. D2-D4, 0-0 ein besseres Spiel.

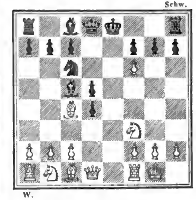
5. . . . . [E5—D4:]
6. E4—E5 D7—D5

Erste Fortsetzung. (2. Angr.)

7. [Lc4—B5], weniger rathsam ist E5—F6:.

7. . . . . SF6—E4
8. SF3—D4: Lc5—D4:
9. DD1—D4: 0—0
10. LB5—c6: B7—c6:
11. F2—F3 SE4—G5
12. F3—F4 SG5—E6
13. DD4—A4 c6—c5 mit gleichem Spiel.

Zweite Fortsetzung. (2. Angr.)



7. *E5—F6:* D5—c4:
8. TF1—E1†, auf 8. F6—G7: folgt TH8—G8; 9. Lc1—G5, Lc5-E7; 10. LG5-E7, KE8-E7:.

8. . . . . . [Ke8 — f8]
Lc8 — e6 wäre nicht gut. Es geschähe darauf 9. Sf3 — g5 und Dd1 — h5.

9. f6 — g7: Kf8 — g7:

10. Sf3 — e5. Bei S-g5 würde Th8-e8; 11. Te1-e8:, Dd8-e8:, 12. Sg5-h7:, Lc8-f5; 13. Sh7-g5, Lf5-c2: gewinnen.

10. . . . . . Th8 — e8
11. Lc1 — h6† Kg7 — g8
12. Dd1 — f3 Sc6 — e5:
13. Te1 — e5 Te8 — e5:
14. Df3 — g3† Dd8 — g5:
15. Dg3 — g5† Te5 — g5:
16. Lh6 — g5: Lc8 — f5 und bleibt im Vortheil.

Achtzehntes Spiel.

Eine interessante Variante des *Giuoco piano* bildet das erst in neuester Zeit von dem Capitain Evans ersonnene Gambit 4. b2 — b4 statt c2 — c3. Die Idee, welche dem Opfer zum Grunde liegt, ist die, den Zug c2 — c3 mit einem Angriff auf eine feindliche Figur zu thun und daher schneller als sonst mit d2 — d4 vorrücken, auch den Angriff durch Lc1 — a3 oder Lc1 — b2 noch unterstützen zu können. Die Läufer haben dann eine gefährliche Richtung gegen f7 und g7 angenommen und die Vertheidigung ist dadurch mit besonderen Schwierigkeiten verknüpft. Dennoch ist die Eröffnung nicht unter die sicheren Angriffsspiele zu zählen, da der geopferte Bauer von dem Gegner, wenn auch nicht ohne Anstrengung, mit Erfolg behauptet werden kann.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Sg1 — f3 Sb8 — c6
3. Lf1 — c4 Lf8 — c5
4. b2 — b4

Erste Vertheidigung.

4. . . . . . Sc6 — b4:

Weiss wird jetzt nicht Sf3-e5: nehmen, da Dd8-f6 folgen würde, er treibt vielmehr mit c2-c3 den Springer zurück. Hierdurch ergiebt sich die nämliche Stellung, zu welcher auch Lc5-b4: und 5. c2-c3, wie wir bei der vierten Vertheidigung näher sehen werden, führen können. Dem Gambit mit 4. Lc5 - b6 auszuweichen, hat Schw. keine Veranlassung; es würde dabei die Folge nicht b4-b5 und Sf3-e5:, sondern zunächst a2 — a4 oder 0 — 0 sein. Uebrigens könnte Schw. das Gambit mit 4. d7-d5 ablehnen. Es folgt darauf 5. Lc4 — d5:, Sc6 — b4:; 6. Lc1-b2 oder Ld5-b3 mit glei-

chem Spiele, oder 5. E4—D5:, Sc6-B4:; 6. SF3-E5:, SB4-D5:; 7. (nicht SE5-F7:, weil dann Lc5-F2‡ mit Vortheil geschähe) [D2-D4], Lc5-B4†; 8. Lc1-D2 u. s. w.

5. c2—c3 SB4—c6
6. D2—D4 E5—D4:
7. c3—D4: Lc5—B6

Der Läufer konnte Schach bieten, 8. KE1-F1, DD8-E7; 9. A2—A3, LB4-A5; 10. TA1-A2 führt aber zu einer für den Anziehenden nicht unvortheilhaften Stellung.

8. 0—0 D7—D6
9. H2—H3 H7—H6

Beide Züge waren hier unzeitig, denn Weiss konnte einen bessern, später noch zu erörternden Angriffszug Lc1-B2 oder D4-D5 thun, und Schw. würde seine Vertheidigung durch SG8-F6 mehr befördert haben. Die folgende Ausführung mag als Beleg zu den S. 73 und 74 über H7—H6 bereits gemachten Bemerkungen dienen. Die Veränderung betrachtet 9. DD1—B3.

10. Lc1—B2 DD8—E7

Es pflegt nicht rathsam zu sein, die Dame vor den König zu setzen, wenn der Gegner die E-Linie, wie hier, leicht öffnen kann.

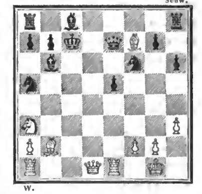
11. E4—E5 D6—E5:
12. D4—D5 Sc6—A5
13. SF3—E5: SG8—F6
14. D5—D6 c7—D6:

Betrachten wir die gegenwärtige Stellung und den Gebrauch, welchen Weiss von seinem Centrum gemacht hat. Das Spiel ist geöffnet und die Entscheidung den Manövern der Officiere, namentlich der Wirksamkeit der Läufer, überlassen. Hätte Weiss aber, im Vertrauen auf die gute Position seiner Mitte, im Angriff nachgelassen, so würde Schw. Zeit gewonnen haben, sich zunächst sicher zu stellen und demnächst sein numerisches Uebergewicht geltend zu machen.

15. Lc4—F7† KE8—D8
16. TF1—E1 KD8—c7
17. SB1—A3 A7—A6

Den Springer in der hier dargestellten Position zu nehmen,

Schw.



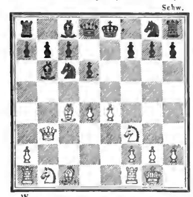
W.

war wegen 18. SA3-B5†, Kc7-c6; 19. TE1-E5: gefährlich.

18. TA1—c1† LB6—c5
19. Tc1—c5‡ D6—c5:
20. SE5—c4 DE7—D8
21. LB2—E5† Kc7—c6
22. DD1—F3† SF6—D5
23. LF7—D5‡ Kc6—D7
24. DF3—F5† KD7—E8
25. DF5—F7 ‡

Veränderung. (1. Verth.)

Schw.



W.

9.	Dd1—b3	[Dd8—e7]	
10.	e4—e5	Sc6—d4:	
11.	Sf3—d4:	Lb6—d4:	
12.	e5—d6:	c7—d6:	
13.	Lc4—f7†	Ke8—f8	
14.	Lf7—g8:	Ld4—a1:	
15.	Lg8—d5	Lc8—f5 und wird gewinnen.	

Zweite Vertheidigung.

1.	(e2—e4)	(e7—e5)
2.	(Sg1—f3)	(Sb8—c6)
3.	(Lf1—c4)	(Lf8—c5)
4.	(b2—b4)	Lc5—b4:
5.	c2—c3	

Dem angegriffenen Läufer stehen fünf Felder zum Rückzuge offen, von denen jedoch f8 die wenigste Beachtung verdient. Auch e7 ist nicht vortheilhaft. Nämlich 6. d2-d4, d7—d6; 8. Dd1—b3, Sc6—a5; 9. Lc4-f7†, Ke8-f8; 10. Db3-a4 u. s. w., wobei wir auf das Manöver des Springers gegen die Dame und den Läufer aufmerksam machen, da es sich öfters mit Vortheil anbringen lässt, wenn der Springer auf a5 gedeckt ist. Zuweilen kann Weiss aber auch den Läufer c4 nehmen lassen und mit Dd1-a4† den Officier zurückgewinnen.

Das nächste Feld zum Rückzuge ist d6. Der Läufer ist aber dort dem eigenen Spiele hinderlich, weshalb wir den Zug nicht empfehlen. Er deckt indess e5 und giebt Gelegenheit, das Abtauschen dieses Bauern gegen d4, sowie die Aufstellung des feindlichen freien Centrums zu verzögern, vielleicht ganz zu hindern.

Lb4—a5 und Lb4-c5 sollen, als die besten Züge, später umständlicher geprüft werden.

5.	. . . .	Lb4—d6
6.	0—0	Dd8—f6 um

den Punkt e5 gewiss zu behaupten, sonst konnte Sg8—f6 geschehen. Es folgte dann 7. d2-d4, Sf6-e4:; 8. d4—e5:, Sc6-e5:; 9. Tf1-e1 oder 8. Ld6—e5:; 9. Sf3—e5:, Sc6-e5:; 10. Dd1-d5 und gewinnt. Auch 6. Dd8-e7; 7. d2-d4, Sg8-f6; 8. 0-0 ist zu berücksichtigen. Weiss hat hierbei ein gutes Angriffsspiel.

7.	d2—d4	h7—h6
8.	Sb1—a3	a7—a6

Schw. könnte Sa3 nehmen, aber er gäbe eine Deckung von e5 weg und verschaffte dem Läufer c1 einen guten Platz.

9.	Sa3—c2	b7—b5

10.	Lc4 — b3	a6 — a5
11.	a2 — a4	b5 — b4
12.	d4 — d5	Sc6 — e7
13.	c3 — b4:	Ld6 — b4:
14.	Sc2 — b4:	a5 — b4:

Weiss hat in den letzten Zügen, im Widerspruch gegen bereits aufgestellte allgemeine Regeln, seinen Läufer b3 durch d4-d5 verstellt, den Bauer a4 vereinzelt und b4 zum Freibauern werden lassen, während es nicht schwer gewesen wäre, die Mittelbauern auf e4 und d4 geschlossen zu erhalten. Der Charakter dieses Evans-Gambits verlangt aber die Abweichung von den gewöhnlichen Regeln. Weiss ist um einen Bauer schwächer und wird, sobald der Gegner eine feste Position eingenommen hat, der Uebermacht allmählig weichen müssen. Er sucht daher vor Allem so zu spielen, dass Schw. durch fortwährende Angriffe verhindert wird, seine Steine ruhig zu entwickeln. Deshalb ist es hier nicht genügend, die Mittelbauern geschlossen zu halten, sondern, wie in den meisten Gambitspielen, müssen sie den Angriff der Officiere unterstützen und oft, bloss um das Spiel des Gegners in Unordnung zu bringen, auf ihn eindringen, wie es schon in der vorigen Partie mit Erfolg der Fall war. Wesentlich verschieden vom Evans bleiben in Rücksicht hierauf die besten Vertheidigungen der Gambitspiele des Königs, weil in diesen Schw. durch Aufziehen des Bauern g7-g5 und durch den Zug des Läufers f8 nach g7 eine besonders ungünstige Stellung einnimmt, aus der es sehr schwer wird, endlich zum Angriff überzugehen. Daher darf wohl, wie später näher erörtert werden soll, Weiss im Königsgambit eher als im Evans sein Spiel mitunter geschlossen halten, um darauf zu warten, dass Schw. sich durch einen übereilten Zug bloss stelle.

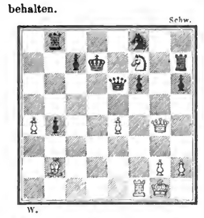
15.	Lc1 — b2	Se7 — g6
16.	Dd1 — c2	Df6 — d6
17.	Sf3 — d2	Lc8 — a6
18.	Lb3 — c4	Sg8 — e7
19.	Lc6 — a6:	Dd6 — a6:

20. f2 — f4. Das Vorrücken dieses Bauern pflegt ein wichtiger Moment zu sein.

20.	. . . .	d7 — d6
21.	f4 — e5:	d6 — e5:
22.	Sd2 — c4	f7 — f6
23.	Dc2 — b3	Ta8 — b8
24.	Ta1 — d1	Se7 — c8
25.	d5 — d6	Sg6 — f8
26.	Sc4 — e5:	Sc8 — d6:
27.	Td1 — d6:	Da6 — d6:
28.	Db3 — f7†	Ke8 — d8
29.	Df7 — g7:	Th8 — h7
30.	Se5 — f7†	Kd8 — d7
31.	Dg7 — g4†	Dd6 — e6

Weiss könnte nun Tf1-f6 nehmen und auf De6-g4: mit Sf7-e5† antworten, eine Combination, auf welche man wohl achten muss, die aber hier, da Schw. Thurm gegen

Läufer hat, zu keinem günstigen Resultate für Weiss führen würde. Es ist daher besser, die Dame zu behalten.



32. Dg4 — d1†	Kd7 — e7
33. Tf1 — f6:	De6 — f6:
34. Lb2 — f6†	Ke7 — f6:

Wenn man nur die Officiere zählt, so hat Schw. bei dem Tausche sein Uebergewicht behauptet, die beiden weissen Freibauern sind aber für ihn sehr lästig. Die Fortsetzung des Spiels, welche übrigens nicht auf vollkommene Correctheit Anspruch macht, wird zeigen, dass die Dame sehr geschickt ist, die feindlichen Bauern zurück zu halten und die eigenen beim Vorrükken zu beschützen.

35. Dd1 — f3†	Kf6 — e7
36. Sf7 — e5	Tb8 — b6
37. Df3 — f5	b4 — b3
38. Se5 — c4	Tb6 — e6
39. a4 — a5	Th7 — f7
40. Df5 — c5†	Ke7 — d8
41. Dc5 — b5	Sf8 — d7
42. a5 — a6	Te6 — e4:
43. h2 — h3	Te4 — e1†
44. Kg1 — h2	Te1 — a1
45. Sc4 — a5	b3 — b2
46. Sa5 — c6†	Kd8 — e8
47. Db5 — b2:	Tf7 — f1
48. Db2 — h8†	Ke8 — f7

49. Dh8 — h7† und Weiss muss gewinnen.

Dritte Vertheidigung.

1. (e2 — e4)	(e7 — e5)
2. (Sg1 — f3)	(Sb8 — c6)
3. (Lf1 — c4)	(Lf8 — c5)
4. (b2 — b4)	Lc5 — b4:
5. c2 — c3	Lb4 — a5

Wenn Schw. beabsichtigt, den Läufer bald nach b6 zu bringen, so ist es gleichgültig, ob er über a5 oder c5 zurückgeht. Auf c5 darf der Läufer aber nicht stehen bleiben. Wir werden bei 5. Lb4 - a5 zwei Angriffsspiele, 6. 0 — 0 und 6. d2 — d4 zu betrachten haben.

Erstes Angriffsspiel. (3. Verth.)

6. 0 — 0	Sg8 — f6

6. d7 — d6; 7. d2 — d4, e5 — d4:; 8. c3 — d4:, La5 — b6 führt zur Stellung des zweiten Gegenspiels der folgenden Vertheidigung.

Erste Fortsetzung. (1. Angr. 3. Verth.)

7. Sf3 — g5	0 — 0
8. f2 — f4	d7 — d5

Dieser Zug gilt für den stärksten, denn er veranlasst den Tausch der Bauern in der Mitte und sucht

das Spiel aufzulösen. 8. D7—D6 mit der Aussicht, eine feste Stellung zu erlangen, wäre aber auch nicht zu tadeln. Die Vorliebe des Spielers für die eine oder andere Spielart mag seine Wahl leiten. 8. H7 — H6 wäre jedoch wegen 9. S G5 - F7:, T F8 - F7:; 10. L C4 - F7†, K G8 - F7:; 11. F4 - E5:, S C6 — F5, 12. D D1 - H5† fehlerhaft.

9. E4 — D5: S F6 — D5:

Wir fahren hierauf im Angriff mit L C1 - A3 fort, berücksichtigen aber auch 10. D2 - D4 im Zusatz.

10. L C1 — A3 S D5 — F4:

11. T F1 — F4: oder S G5 - F7:, wie die Veränderung ausführt. H2 - H4 hat zur Folge H7 - H6; 12. S G5 - F7:, T F8 - F7:; 13. L C4 - F7†, K G8 - F7:; 14. G2 - G3, L A5 - B6†; 15. D2 - D4, S C6 - D4:; 16. G3 - F4:, S D4 - C2† u. s. w.

11. . . . . D D8 — G5:
12. T F4 — F1 L A5 — B6†
13. K G1 — H1 S C6 — A5
14. L A3 — F8: S A5 — C4:
15. L F8 — A3 L C8 — E6 und

Schw. ist im Vortheile.

Veränderung der ersten Fortsetzung.
(1. Angr. 3. Verth.)

1. (E2 — E4) (E7 — E5)
2. (S G1 — F3) (S B8 — C6)
3. (L F1 — C4) (L F8 — C5)
4. (B2 — B4) (L C5 — B4:)
5. (C2 — C3) (L B4 — A5)
6. 0 — 0 (S G8 — F6)
7. (S F3 — G5) 0 — 0
8. (F2 — F4) (D7 — D5)
9. (E4 — D5:) (S F6 — D5:)
10. (L C1 — A3) (S D5 — F4:)
11. S G5 — F7: T F8 — F7:
12. L C4 — F7† K G8 — F7:
13. G2 — G3 D D8 — G5
14. K G1 — H1 L C8 — E6
15. D D1 — F3 D G5 — D8
16. D F3 — H5† K F7 — G8
17. G3 — F4: D D8 — F6 und gewinnt.

Zusatz zur ersten Fortsetzung.
(1. Angr. 3. Verth.)

Schw.

W.

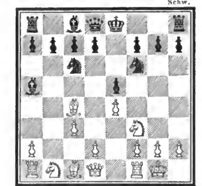
10. D2 — D4 H7 — H6
11. D D1 — B3 H6 — G5:

Schw. würde S D5 - B6 auf 11. D4 - E5: gezogen haben.

12. L C4 — D5: E5 — F4:
13. G2 — G3 S C6 — E7
14. L D5 — C4 L C8 — H3
15. T F1 — F2 S E7 — G6
16. D B3 — C2 D D8 — F6 und

bleibt im Vortheile.

Zweite Fortsetzung. (1. Angr. 3. Verth.)



7. D2—D4. Dieser ebenfalls nicht durchgreifende Angriff giebt dem Spiele eine ganz andere Richtung, denn der Springer F3 und somit auch der Bauer F2 bleiben zunächst noch auf ihren Plätzen.

7. . . . . 0—0

Die Folge von SF6—E4: könnte 8. TF1-E1, SE4-D6 sein, wobei Schw. wohl auch seinen Bauer behaupten wird. Bei 7. D7-D6 würde aber durch DD1-A4 Weiss ein gutes Spiel erlangen. 7. E5-D4: betrachtet die zweite Veränderung.

8. Lc1—A3 oder D4-E5:, wie nachher.

8. . . . . D7—D6

9. D4—E5: SF6—E4:

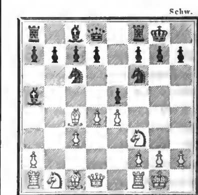
10. DD1—c2 SE4—c5

Stände der Läufer nicht auf A3, so könnte D5 den Springer, wie in der ersten Veränderung, decken.

11. LA3—c5: D6—c5:

Der Läufer A5 steht sehr ungünstig, aber Weiss wird auf der Königsseite mit dem Angriff nicht durchdringen und dann bleibt Schw. im Vortheile.

Erste Veränderung. (2. Fortsetz. 1. Angr. 3. Verth.)



8. D4—E5: SF6—E4:

Wenn Weiss nun 9. Lc1—A3 thut, so kommen wir durch D7-D6 auf die vorhergehende Spielart. Unrichtig wäre die Antwort 9. SE4-c3:, denn es folgte dann 10. DD1-B3, Sc3—B1:, 11. TA1—B1: (auch 11. LA3-F8: ist zulässig), D7-D6; 12. TF1-D1, Lc8-G4; 13. E5-D6:, LG4-F3:; 14. DB3-F3: mit besserem Spiel.

9. DD1—c2 D7—D5

10. TF1—D1 Lc8—E6

11. Lc1—E3, bei 11. Lc4-D5: geschieht LE6—D5:; 12. c3—c4, Sc6-B4; 13. Dc2—B2, LA5—B6 (14. DB2—B4, LB6—F2† —c5); 14. Lc1-E3, LB6-E3:; 15. F2-E3:, SE4-G5 zum Vortheil für Schwarz.

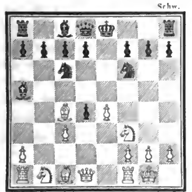
Auf 11. Lc4-d3 müsste Le6-f5 antworten.

11. . . . . [f7—f5]
indem 12. e5—f6:, Se4—f6:; 13. Sf3—g5, Dd8—e7 für Schw. nicht gefährlich ist.

12. Lc4—d5: Le6—d5:
13. c3—c4 Sc6—b4
14. Dc2—b2 oder D-b3, f5-f4 (15.Le3-d4, Ld5-c6); 15.Le3-c1, Se4—c5; 16.Db3—a3, Sb4-d3 mit gutem Spiel.

14. . . . . f5—f4
15. Le3—c1 Se4—f2:
16. Ke1—f2: La5—b6†
17. Kf2—e1 Ld5—f3: und gewinnt.

Zweite Veränderung. (2. Fortsetz. 1. Angriffsspl. 3. Verth.)



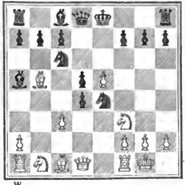
7. . . . . e5—d4:
mit diesem Zuge, statt 0-0, lässt sich das Spiel ebenfalls vertheidigen. Zu derselben Stellung gelangt man mit den Zügen 5. c2-c3, Lb4-a5; 6. d2—d4, e5—d4:; 7. 0—0, Sg8—f6.

8. e4—e5 [d7—d5]
nicht gut wäre Sf6—e4. Weiss würde den Angriff mit 9. Dd1-b3 fortsetzen. Am einfachsten, nach 8. d7—d5, erscheint die Spielart 9. e5—f6:, es folgt darauf aber zum Vortheil für Schw. d5—c4:; 10.f6-g7:, Th8-g8; 11.Lc1-g5, Dd8-d5; 12. Sb1-d2, Lc8-f5; 13. Dd1-a4, b7-b5; 14. Da4-a3, Ke8-d7 u. s. w.

9. Lc4—b5 Sf6—e4
10. Dd1—a4, im Zusatze ist 10. Lc1-a3 ausgeführt.

10. . . . . 0—0
11. Lb5—c6: La5—c3:
12. Sb1—c3: Se4—c3:
13. Da4—c2 b7—c6:
14. Sf3—d4: c6—c5
15. Dc2—c3: c5—d4: und gewinnt.

Zusatz zur zweiten Veränderung. (2. Forts. 1. Angr.spl. 3. Verth.)

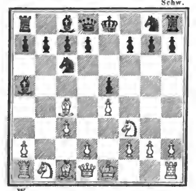


10. Lc1—a3 [La5—c3:]
nicht rathsam für Schw. ist 10.Se4-c3:; 11. Sb1—c3:, La5—c3:;

12. Sf3—d4:. Hingegen ist folgende Spielart zulässig: 10. Lc8-d7; 11. Dd1-b3, La5-c3: (12. Db3-d5:, Lc3-a1:; 13. Dd5-e4:, Sc6-e7); 12. Sb1-c3:, Se4-c3:; 13. Lb5-c6:, b7—c6:; 14. Sf3-d4:, Sc3-e4; 15. f2-f3, Se4-d2; 16. Db3-b7, Dd8—b8 u. s. w. Schwach ist 10. d4-c3: wegen 11. Dd1-a4.

11.	Sf3—d4:	Lc3—a1:
12.	Sd4—c6:	[Dd8—d7]
13.	Sc6—d4	c7—c6
14.	f2—f3	Se4—c3
15.	Sb1—c3:	La1—c3:
16.	Lb5—e2	b7—b6
17.	La3—d6	Lc3—d4†
18.	Dd1—d4:	f7—f5 und steht gut.

Zweites Angriffsspiel. (3. Verth.)



6.	d2—d4	e5—d4:
7.	0—0	d4—c3:

es giebt hier mehrere sichere Vertheidigungen. 7. Sg8-f6 haben wir als solche bereits bei den Zügen 6. 0—0, Sg8—f6; 7. d2—d4, e5-d4: kennen gelernt. 7. d7-d6; 8. c3-d4:, La5-b6 führt auf später zu erörternde Varianten, welche auch durch die Züge 5. Lb4—c5: 6. 0—0, d7—d6; 7. d2—d4, e5—d4:; 8. c3—d4:, Lc5—b6 entstehen. Weniger empfehlenswerth für Schw. ist aber die Spielart 7. d4-d3 statt d4-c3:. Es folgt 8. Dd1—b3, Dd8—e7; 9. e4-e5, Sc6-e5:; 10. Sb1-d2 mit gutem Angriff oder 8. (Dd1-b3), Dd8—f6; 9. Tf1—e1, La5-b6 oder d7-d6; 10. e4-e5 mit ebenfalls starkem Spiel. Bei den Vertheidigungszügen, welche wir jetzt erläutern, [d4-c3:] und im Anhange [La5-c3:] sucht Schw. zwei Bauern zu behaupten.

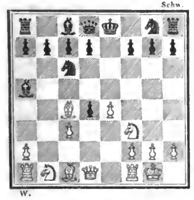
8. Dd1—b3 [Dd8—e7]

dieser Zug ist besser als Dd8-f6, worauf 9. e4—e5, *Sc6—e5:*; 10. Tf1-e1, d7-d6; 11. Db3-a4† mit gutem Spiel für Weiss folgen könnte. Indess bleibt dabei noch 9. e4—e5, Df6-g6; 10. Sb1-c3. [Sg8—e7]; 11. Sc3—e2, 0—0; 12. Lc1—a3 zu beachten, welches schliesslich für Schw. vortheilhaft sein möchte.

9.	Sb1—c3:	La5—c3:
10.	Db3—c3:	Sg8—f6
11.	e4—e5	Sf6—e4
12.	Dc3—c2	Se4—c5
13.	Lc1—g5	De7—f8
14.	Tf1—e1	Sc5—e6
15.	Ta1—d1	h7—h6
16.	Lg5—h4	Df8—c5
17.	Te1—e4	g7—g5

18. Lh4 — g3 b7 — b6 mit sicherem Spiel. Unrichtig wäre zuletzt b7-b5; 19. Td1-d5, Sc6-b4; 20. Td5-c5:, Sb4-c2:; 21. Lc4-e6: für Schw. gewesen.

Anhang zum zweiten Angriffsspiel. (3. Verth.)



7. . . . . La5 — c3:
8. Sb1 — c3: d4 — c3: und, wenn 9. Dd1-b3 geschieht, 9. Dd8-e7, wie im Hauptspiele.
9. Sf3 — g5 Sg8 — h6
10. e4 — e5 Dd8 — e7
11. Tf1 — e1 b7 — b6
12. Kg1 — h1 Sc6 — a5
13. Lc4 — d5 Lc8 — b7
14. e5 — e6 0 — 0 — 0
15. e6 — f7: De7 — f6 und gewinnt.

Vierte Vertheidigung.

1. (e2 — e4) (e7 — e5)
2. (Sg1 — f3) (Sb8 — c6)
3. (Lf1 — c4) (Lf8 — c5)
4. (b2 — b4) Lc5 — b4:
5. c2 — c3 Lb4 — c5
6. 0 — 0

Erstes Gegenspiel. (4. Verth.)

6. . . . . *Sg8 — f6*

Hier ist dieser Zug ein Fehler, statt dessen [d7-d6] oder Lc5-b6 geschehen müsste.

7. d2 — d4 e5 — d4:
8. c3 — d4: Lc5 — b6

oder Lc5-b4, s. den Zusatz.

9. e4 — e5

Erste Spielart. (1. Gegenspl. 4. Verth.)

9. . . . . Sf6 — e4
10. d4 — d5 Sc6 — e7

Sc6-a5 hätte zur Folge: 11. Lc4-d3, Se4-c5; 12. Lc1-g5, f7-f6; 13. e5-f6: u. s. w.

11. d5 — d6 c7 — d6:
12. e5 — d6: Se7 — f5
13. Dd1 — d5 Sf5 — d6:
14. Lc1 — a3 Dd8 — c7
15. Sb1 — d2 Dc7 — c6
16. Dd5 — e5† Ke8 — d8
17. Sd2 — e4: Th8 — e8
18. De5 — d6: Dc6 — c4:
19. Sf3 — e5 Dc4 — e6
20. Se4 — g5 und gewinnt. Die Eleganz dieser Variante, in welcher wieder zuerst die Bauern vorrücken, um das Spiel des Gegners in Unordnung zu bringen, ist beachtenswerth. Ueberhaupt ist das Evans-Gambit reich an interessanten Verwickelungen, welche einzeln anzuführen der Plan dieser Arbeit nicht erlaubt.

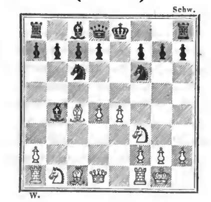
Zweite Spielart. (1. Gegenspl. 4. Verth.)

Schw.

W.

9. . . . . SF6—G8
10. D4—D5 Sc6—A5
11. Lc1—G5 F7—F6
12. E5—F6: SG8—F6:
13. D5—D6 SA5—c4:
14. DD1—E2† KE8—F8
15. DE2—c4: H7—H6
16. SF3—H4 DD8—E8
17. LG5—F6: G7—F6:
18. Dc4—D3 TH8—G8
19. SB1—c3 und ist im Vortheile.

Zusatz zum ersten Gegenspiele. (4. Verth.)

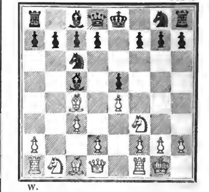


8. . . . . Lc5—B4
9. E4—E5 SF6—E4
10. DD1—E2 SE4—c3
11. SB1—c3: LB4—c3:
12. SF3—G5 Lc3—A1:

Auf Sc6-D4: folgt DE2-E3 und der Angriff bleibt im Wesentlichen derselbe.

13. Lc4—F7‡ KE8—F8
14. Lc1—A3† D7—D6
15. E5—D6: c7—D6:
16. LA3—D6‡ Sc6—E7
17. LD6—A3 LA1—c3
18. DE2—F3 Lc3—D4:
19. TF1—D1 und wird gewinnen.

Zweites Gegenspiel. (4. Verth.)



6. . . . . D7—D6
7. D2—D4 E5—D4:

Das Spiel wäre durch 7. Lc5-B6 ungefähr ausgeglichen worden, jetzt wird Schw. aber den Bauer, selbst gegen den nachhaltigsten Angriff 8. c3-D4:, behaupten.

8. c3—D4: Lc5—B6

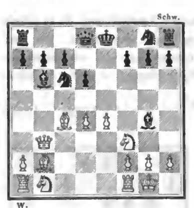
Der Angriff kann auf verschiedene Art, durch 9. Sb1-c3, welches Lc8-g4, 10. Dd1-a4, Lg4-d7 znr Folge hat, 9. d4-d5 oder am stärksten durch 9. Lc1-b2 fortgesetzt werden. 9. d4-d5 nöthigt den Springer c6 zum Zuge, er ginge jedoch nicht gut nach b8 zurück und ebenso wäre Sc6—e5 nicht günstig. Es bleibt ihm also nur die Wahl zwischen a5 und e7. Am Rande hat aber der Springer, auch wenn er sich von dort frei weiter bewegen kann, weniger Ausgangsfelder. Daher ist es gewöhnlich besser, ihn nach der Mitte zu führen, hier greift er indess den wichtigen Läufer an, der nach dem Vorrücken des Bauern e4-e5 wieder von c4 aus wirksam werden könnte. Deshalb wollen wir den Zug S-a5 nicht gerade tadeln.

9. Lc1—b2 Lc8—g4

Zwei Veränderungen werden 9. [Sg8-f6] und das minder gute f7-f6 betrachten.

10. Lc4—b5 Ke8—f8

Wenn Schw. den Bauer behaupten will, ist dies der beste Zug, obgleich er augenscheinlich eine sehr beschwerliche Vertheidigung herbeiführt. Ginge 10. a7-a6, so würde Weiss durch d4-d5 den Bauer zurückgewonnen haben. Man beachte übrigens noch folgende Variante:



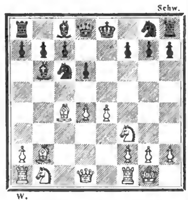
10. Dd1-b3, [Sc6-a5]; 11. Lc4-f7†, Ke8-f8; 12. Db3-d5, Sg8-f6; 13. Dd5-g5, Lg4-f3:; 14. e4-e5, Kf8-f7:; 15. g2-f3:, Th8-e8; 16. e5-f6:, Dd8-f6: u. s. w.

11.	Lb5—c6:	b7—c6:
12.	Tf1—e1	Ta8—b8
13.	Te1—e3	c6—c5
14.	Dd1—d3	Lg4—f3:
15.	Te3—f3:	c5—d4:
16.	Lb2—d4:	Sg8—e7
17.	Sb1—d2	Se7—g6
18.	Sd2—c4	h7—h5
19.	Ta1—d1	Dd8—e7
20.	Tf3—f5	Tb8—e8
21.	Ld4—c3	De7—e4: und

hat eine zu bedeutende Uebermacht. Der Angriff hätte allerdings hier länger festgehalten werden können, die Partie zeigt aber doch, wie bei vorsichtiger Vertheidigung die Erhaltung eines Bauern, selbst in sehr bedrängter Stellung, nicht unmöglich ist, wenngleich schwächere Spieler in ähnlichen Lagen des Spiels besser thun möchten, sich auf eine

solche Vertheidigung als zu schwierig nicht einzulassen. Die erste Veränderung wird eine bequemere Vertheidigung, 9. Sg8-f6, lehren.

Erste Veränderung. (2. Gegenspl. 4. Verth.)



9. . . . . [Sg8—f6]
statt Lc8-g4.

10. d4—d5. Der Znsatz behandelt e4-e5. Bei 10. Sb1-d2, 0-0; 11. d4-d5, Sc6-a5 oder 11. e4-e5, Sf6-e8 bleibt Schw. im Vortheil.

Auf 10. d4—d5 kann Sc6—e7 oder Sc6—a5 geschehen.

10. . . . . Sc6—e7
11. Lb2—f6: g7—f6:
12. Sb1—d2 Se7—g6 und wird die durch den Doppelbauer entstandene Oeffnung mit Vortheil zum Angriff gegen den feindlichen König benutzen, aber nicht selbst nach dieser Seite rochiren. Die Folge der Rochade könnte nämlich sein:

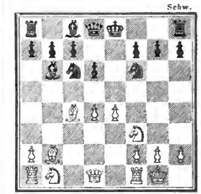
12. . . . . 0—0
13. Sf3—h4 Se7—g6

Die Anflösung des Doppelbauern f6—f5 wäre wegen Dd1-h5 unglücklich gewesen.

14. Sh4—f5 Lc8—f5:
15. e4—f5: Sg6—e5

Das Vorrücken des schwarzen Doppelbauern ist nnn gänzlich gehindert und der König dem Angriff der weissen Steine ausgesetzt, ohne die seinigen leicht zur Abwehr concentriren zu können.

Zusatz zur ersten Veränderung. (2. Gegenspl. 4. Verth.)



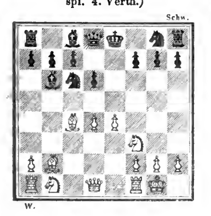
10. e4—e5 d6—e5:
11. Lb2—a3 Lc8—e6

Der Läufer a3 hindert die Rochade, was äusserst gefährliche Folgen haben würde, wenn Schw. den Baner d4 schlüge, jedoch vernichtet der Zug Lc8-e6 den Angriff gänzlich, so dass danach 10. e4-e5 nutzlos erscheint.

12. Lc4—e6: f7—e6:
13. Dd1—b3 Sf6—d5
14. d4—e5: Dd8—d7

n. s. w.

Zweite Veränderung. (2. Gegenspl. 4. Verth.)



9.	. . . .	f7 — f6
10.	e4 — e5	d6 — d5

Wenn ein Bauer e5 nimmt, kann L c4 — g8: nebst D d1 — b3 folgen, worauf Weiss in der Mitte mit gutem Spiel wieder nimmt.

11.	e5 — f6:	S g8 — f6:
12.	T f1 — e1†	S c6 — e7
13.	L b2 — a3	S f6 — g8
14.	S f3 — e5	g7 — g6
15.	D d1 — f3	L c8 — f5
16.	L c4 — b5†	K e8 — f8
17.	g2 — g4	L b6 — d4:
18.	g4 — f5: und gewinnt.	

Neunzehntes Spiel.

Das letzte Spiel dieses Abschnitts behandelt das „Schottische Gambit", mit dem der Leser bereits durch einige Varianten des dritten Spiels, S. 53 bis 57, bekannt ist. Es führt gewöhnlich zu interessanten Figurenpartieen, indem Weiss durch Aufziehen seines Damenbauern den eigenen Königsbauer frei macht und, namentlich wenn der Gegner darauf ausgeht, einen oder selbst zwei Bauern zu gewinnen, eine leichte Entwickelung seiner Streitkräfte erlangt. Durch Rückgabe des Bauern kann Schwarz aber das Spiel auf bereits als sicher bekannte Varianten reduciren.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	S g1 — f3	S b8 — c6
3.	d2 — d4	

Zunächst entsteht die Frage, ob Schw. diesen Bauer durch e5 - d4: oder S c6 - d4: nehmen soll, welche wir dahin entscheiden, dass e5 - d4: mehr zu empfehlen ist. Auf 3. S c6-d4: ist eine doppelte Antwort: 4. S f3 - d4: oder S f3 - e5:, zulässig, indess ist 4. S f3 - d4: für Weiss in mancher Beziehung vortheilhafter.

Erste Vertheidigung.

3.	Sc6—d4:
4. Sf3—d4:	e5—d4:
5. Dd1—d4:	Sg8—e7

Ginge die schwarze Dame nach f6, so geschähe 6. e4—e5, Df6-g6; 7. Sb1-c3 u. s. w.

6. Lf1—c4	Se7—c6
7. Dd4—d5	Dd8—f6
8. 0—0	Lf8—e7

Weiss hat einen kleinen Vortheil, welcher in der bessern Stellung seines Königsläufers und darin besteht, dass f2-f4 bald vorrücken kann. Bemerkt zu werden verdient noch, dass Weiss 4. Sf3-e5: desshalb vermied, weil Sd4-e6; 5. Lf1-c4, Sg8-f6, Dd8-f6 oder c7-c6 zur Ausgleichung der Partie führen konnten.

Zweite Vertheidigung.

1. (e2—e4)	(e7—e5)
2. (Sg1—f3)	(Sb8—c6)
3. (d2—d4)	e5—d4:
4. Lf1—c4	

Mit dem letzten Zuge kann die Partie nun den Charakter des Gambits annehmen. Schlüge hingegen 4. Sf3-d4:, so würde Schw. das Spiel nicht durch Sc6-d4: auf die erste Vertheidigung zurückführen, sondern es folgte Lf8-c5; 5. Sd4-c6:, Dd8-f6 u. s. w. mit gleichem Spiel oder 4. Dd8—h4, worauf 5. Dd1-d3 geschehen oder der Angriff 5. Sd4—b5 versucht werden kann, der aber nicht rathsam ist, da Schw. um einen Bauer stärker bleibt: Dh4—e4†; 6. Lf1—e2, Ke8—d8; 7. 0—0, a7—a6; 8. Sb1-c3, De4-e8; 9. Sb5-d4 u. s. w.

Auf das Gambit nach 4. Lf1-c4 kann Schw. entweder eingehen, d. h. den Bauer d4 z. B. durch Lf8-b4† oder Lf8-c5; 5. c2-c3, Dd8-e7 zu behaupten suchen, oder er kann es durch Aufgeben des Bauern ablehnen. Die bedenkliche Spielart 5. Dd8-e7 mit einigen interessanten Entwickelungen, bei denen namentlich die Läufer des Angreifenden von den Feldern c4 und b2 aus sich sehr wirksam erwiesen, haben wir bereits betrachtet. Ebenso war aber S. 52 schon die einfache ablehnende Antwort 4. Sg8-f6 erwähnt und, indem wir jetzt noch hinzufügen, dass 4. Lf1-c4, Lf8—c5; 5. c2—c3, Sg8—f6 auf die sicherste Vertheidigung des *Giuoco piano* führt, könnten wir die Abhandlung für geschlossen halten. Einige Varianten jedoch, welche noch neben diesen Spielarten häufig vorkommen, wollen wir doch nicht unbeachtet lassen, da sie äusserst lehrreiche Beispiele für Angriff und Vertheidigung von Figurenpartieen enthalten, aus deren Studium der Leser Abstractionen gewinnen wird, die er leicht auf analoge Positionen übertragen kann.

Erstes Gegenspiel. (2. Verth.)

4. . . . . . Dd8 — f6

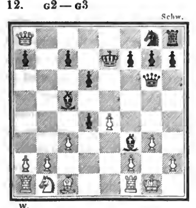
in der Absicht d4 zu erhalten. Zwar steht die Dame auf f6 nicht besonders gut, indess droht ihr weniger von dem Läufer c1 — g5 (und deshalb kann h7 — h6 unterbleiben) Gefahr, als von dem Springer b1, der suchen wird, über c3 nach d5 zu gehen. Diese Gefahr würde verschwinden, wenn jetzt 5. c2 — c3, d4 — c3:; 6. Sb1-c3:, Lf8-b4; 7. 0 — 0, Lb4-c3: folgte. Daher spielt Weiss besser:

5. 0 — 0 Lf8 — c5
6. c2 — c3 d7 — d6
7. Lc4 — b5 Lc8 — g4

Lc8-d7 hätte nicht allein den Bauer aufgegeben, sondern würde die Vereinigung zweier Bauern im Centrum gestatten. Das Spiel konnte dadurch in ein geschlossenes übergehen.

8. Lb5 — c6† b7 — c6:
9. Dd1 — a4 Lg4 — f3:
10. Da4 — c6† Ke8 — e7
11. Dc6 — a8: Df6 — g6
12. g2 — g3

Schw.

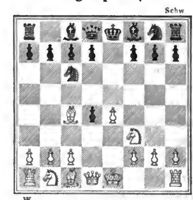


W.

Der weisse König ist in dieser Stellung durch die Bauern weniger geschützt. Das Aufziehen des g-Bauern pflegt namentlich dann bedenklich zu sein, wenn f2 aufgehalten werden und die feindliche Dame h3 erreichen kann. Dem Könige fehlen dann die Mittel zu seiner Deckung. Beides kann hier aber nicht zugleich eintreten, da sehr bald Sb1-d2 den Punkt d4 decken und den gefährlichen Läufer angreifen wird. Wollte Schw. auch noch durch Sg8-f6 den Thurm d8 opfern, um die Dame weiter zu entfernen und selbst mehr Stücke zum Angriff zu bringen, so würde Weiss doch Zeit behalten, nach Wegnahme des Thurmes über c8 zurückzukehren.

Zweites Gegenspiel. (2. Verth.)

Schw



W.

4. . . . . . Lf8 — c5
5. Sf3 — g5 Sg8 — h6

Weiss könnte hierauf, jedoch ohne Vortheil, den Angriff in folgender Weise fortsetzen: 6. Dd1 — h5, Dd8 — f6; 7. f2 — f4, d7 — d6;

8. H2-H3, 0-0; 9. 0-0, Lc8-E6; 10. Lc4-D3, DF6-G6; 11. DH5-F3, F7-F5 und Schw. hat das bessere Spiel.

6. SG5—F7: SH6—F7: durch Lc5-B4†; 7. c2-c3, D4-c3:; 8. B2-c3:, LB4-c3‡; 9. SB1-c3:, KE8-F7: wird zwar der Bauer noch erhalten, aber die Stellung beträchtlich verschlechtert.

7. Lc4—F7‡ KE8—F7:

8. DD1—H5† G7—G6

9. DH5—c5: D7—D6

ebenfalls gut ist D7-D5; 10. 0—0, Lc8—E6 u. s. w.

10. Dc5—B5 A7—A6

11. DB5—E2

Die Stellung der schwarzen Steine ist die günstigere, indess hätte Weiss den Angriff in folgender Weise besser führen können.

(s. das vorhergehende Diagramm mit Hinzufügung von LF8-c5)

5. c2—c3 D4—D3

hier konnte auf das *Giuoco piano* mit SG8—F6 eingelenkt werden, jedoch verdient auch D4-D3 Beachtung. Der Bauer c3 hat nun nicht mehr die Aussicht, sich an E4 anzuschliessen und hindert selbst den Springer nach c3 zu gelangen. Weiss braucht den Bauer zwar nicht sogleich zu nehmen, später wird dies aber dennoch geschehen müssen und den Schw. dabei einen freien Moment gewähren. Dies Tempo zu gewinnen und dem Springer B1 das Eindringen in das Spiel zu erschweren, ist die Absicht, welche dem Zuge D4-D3 zum Grunde liegt. In einem Zusatz betrachten wir den Angriff 5. 0—0, der minder gut für Weiss ist, indem Schw., sobald später c2-c3 vorrückt, diesen Bauer dann ohne Gefahr schlagen kann.

6. B2—B4 Lc5—B6

Weiss könnte nun den Angriff mit 7. B4-B5 fortsetzen. Hierauf würde Sc6—A5; 8. Lc4—D3, D7—D5; 9. E4—D5:, DD8-D5:; 10. 0—0, Lc8—E6 das Spiel ausgleichen.

7. A2—A4 A7—A6

8. DD1—B3 DD8—E7

9. 0—0 D7—D6

10. Lc1—G5. Vielleicht ginge dieser Läufer noch besser nach F4, überhaupt hat aber das weisse Spiel den höchsten Punkt seiner Entwickelung erreicht, ohne die Schw. verhindern zu können, dass auch sie ihre Steine allmählig entwickeln.

10. . . . . SG8—F6

11. SB1—D2 0—0

12. Lc4—D3: Lc8—E6

13. DB3—c2. Dame und Läufer stehen hier günstig zum Angriff gegen die Rochade. Noch vortheilhafter pflegt aber die umgekehrte Stellung (die Dame auf D3 und der Läufer c2) zu sein. Schw. wird sich bemühen, den Bauer E4 auf diesem Felde als Schutz zurück zu halten, den Läufer G5 zu verdrängen und entweder durch Schlagenlassen des Sc6-E5 den Bauer D6 nach E5 zu bringen, oder durch D6-D5 im pas-

senden Moment das Spiel aufzulösen.

13. . . . . H7 — H6
14. Lc5 — H4 TA8 — D8
15. H2 — H3 TD8 — D7

Ob hier gut Sc6 — E5 geschehen konnte, wollen wir unerörtert lassen. T — D7 geschah, um für den andern das Feld D8 frei zu machen. Nachher könnte Schw. mit Nutzen G7 — G5 ziehen und mit dem Damenbauer vorrücken.

16. A4 — A5 LB6 — A7

Das Zurückdrängen des Läufers gewährt an sich, wie wir schon früher erwähnt haben, für Weiss keinen Vortheil; es ist aber die ganze Vertheidigung, obgleich sicher, dennoch, wie wir noch einmal bemerken müssen, weniger einfach als die S. 52 ausgeführte Spielart.

17. B4 — B5 Sc6 — B8
18. SF3 — D4 G7 — G5

mit dem Vorrücken dieses Bauern muss man vorsichtig sein, weil man den König dadurch seines Schutzes beraubt.

19. LH4 — G3 A6 — B5:
20. SD4 — B5: LA7 — c5
21. KG1 — H1 SF6 — H5
22. LG3 — H2 F7 — F6
23. G2 — G4 SH5 — G7
24. F2 — F4 SB8 — c6
25. F4 — G5: F6 — G5:
26. SD2 — F3 DE7 — D8
27. SF3 — D4 TF8 — F1 ‡

Wenn Thürme einander gegenüber stehen, lässt man gern den Gegner nehmen, um den geschlagenen Thurm durch den zweiten zu ersetzen und sich im Besitze der offenen Linie zu erhalten.

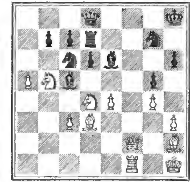
28. TA1 — F1: KG8 — H8

29. Dc2 — F2. Dieser Zug geschieht hier in der Absicht, das Entgegenstellen des Thurmes zu vermeiden und wo möglich mit der Dame nach F6 zu kommen. Zöge nun Schw. dennoch den Thurm, so folgte auf:

29. . . . . TD7 — F7
30. SD4 — E6: TF7 — F2:
31. SE6 — D8: TF2 — F1 ‡
32. LD3 — F1: Sc6 — D8:

33. SB5 — c7 u. s. w. Wir kehren nun zum Hauptspiel in folgender Stellung zurück.

Schw.



W.

29. . . . . Lc5 — D4:
30. DF2 — F8† LE6 — G8
31. c3 — D4: DD8 — F8:
32. TF1 — F8: SG7 — E6
33. TF8 — G8‡ KH8 — G8:
34. D4 — D5 SE6 — c5
35. D5 — c6: B7 — c6:
36. LD3 — c4† D6 — D5

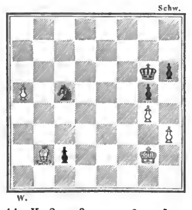
37. E4 — D5: c6 — B5:
38. D5 — D6†, vielleicht wäre besser: 38. Lc4 — B5:, TD7 - D5:; 39. LB5 - c4, c7 - c6; 40. LH2 - D6 u. s. w.
38. . . . . B5 — c4:
39. D6 — c7: TD7 — c7:
40. LH2 — c7: c4 — c3
41. Lc7 — E5 c3 — c2
42. LE5 — B2 KG8 — F7
43. KH1 — G2 KF7 — G6

wenn Schw. hier den König nach E6 zieht, so folgt auf:

43. . . . . KF7 — E6
44. H3 — H4 Sc5 — D3
45. LB2 — A3 KE6 — D7
46. H4 — G5: H6 — G5:
47. KG2 — F3 c2 — c1 D
48. LA3 — c1: SD3 — c1:
49. KF3 — E4 Sc1 — E2
50. KE4 — F5 remis.

Stellung des Hauptspiels nach dem 43. Zuge von Schw.:

Schw.



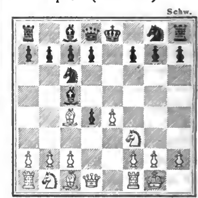
W.

44. KG2 — F3 H6 — H5
45. KF3 — E3 H5 — G4:
46. H3 — G4: KG6 — F7
47. KE3 — D4 Sc5 — B3†
48. KD4 — c3 SB3 — A5:

Das Spiel bleibt unentschieden.

Zusatz zum zweiten Gegenspiel. (2. Verth.)

Schw.



W.

Der letzte Zug, welcher hier für Weiss die Rochade war, ist minder gut als das früher erwähnte 5. c2 - c3.

5. . . . . D7 — D6
6. c2 — c3 SG8 — F6

nach diesem Zuge kann Weiss die Bauern auf der Mitte vereinigen. Es konnte besser D4 - c3:, 7. SB1 - c3:, SG8 - E7 geschehen.

7. c3 — D4: Lc5 — B6
8. SB1 — c3 Lc8 — G4
9. Lc1 — E3 0 — 0
10. A2 — A3 DD8 — E7
11. DD1 — D3 LG4 — F3:

Die Verdoppelung des F-Bauern nach der Rochade ist zuweilen bedenklich, wenn das Weiterrücken des Bauern gehemmt und ein Angriff gegen den König gemacht wird. Hier hat Weiss aber bei einiger Vorsicht keine Gefahr zu befürchten.

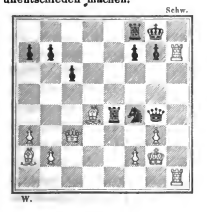
12. G2—F3: DE7—D7
13. KG1—G2 SF6—H5
14. Sc3—E2 Sc6—E7
15. SE2—G3 SH5—G3:
16. H2—G3: D6—D5
17. Lc4—A2 TA8—D8
18. TA1—D1 c7—c6
19. TF1—H1 SE7—G6
20. TH1—H5, besser wäre E4-D5:
20. . . . . D5—E4:
21. F3—E4: [DD7—G4]
22. TD1—H1 TD8—D4:
23. DD3—c3 TD4—E4:

statt dessen konnte 23. DG4-E4‡; 24. F2-F3, DE4-D3; 25. LE3-D4: (Dc3-D4:; 26. Dc3-c2, TF8-D8; 27. TH1-E1 oder TH5-F5), DD3-E2†; 26. KG2—H3, LB6—D4:; 27. TH1-E1 mit etwa gleichem Spiel geschehen.

24. TH5—H7: LB6—D4
25. LE3—D4: TE4—D4:

mit diesem Zuge ist das Spiel verloren, indem 26. TH1-H4, SG8-H4‡; 27. TH7-H4: folgt. Schw. konnte aber durch 25. SG6-F4† das Spiel unentschieden machen.

Schw.



W.

26. *KG2—H2* KG8—H7:
27. G3—F4: TE4—F4:

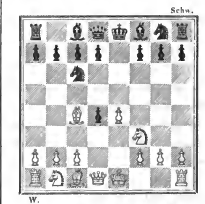
mit der Absicht, nach F3 zu gehen. Weiss hat kein genügendes Gegenspiel mehr. Hingegen würde er bei TF8-H8; 28. LA2-F7:, TE4-F4:; 29. Dc3-G3 gewonnen haben. Folgende Spielart führt zum Remis:

26. [KG2—G1] DG4—D1†
27. KG1—H2 DD1—D4:
28. KH2—G1 DD4—D1†

u. s. w.

Drittes Gegenspiel. (2. Verth.)

Schw.



W.

4. . . . . *LF8—B4*†

Dieses Schach, dessen wir schon auf S. 53 bei dem Anfange: 1. E2-E4, E7-E5; 2. D2-D4, E5-D4: Erwähnung thaten, ist unvorsichtig. Es verwickelt Schw. in eine sehr schwierige Vertheidigung.

5. c2—c3 D4—c3:

Erster Angriff. (3. Gegenspl. 2. Verth.)

6. B2—C3:, dieser Zug bietet sich zunächst dar und gewährt auch einen dauernden Angriff, jedoch scheint es noch besser, an dieser Stelle zu rochiren.

6. . . . . LB4—A5

7. E4—E5. Es ist bereits mehrfach darauf hingewiesen worden, dass in den Figurenpartieen das Vorrücken des Centrums, oder, wenn die Mitte unvollständig ist, das Vordringen des Königsbauern der Entwickelung des Gegners sehr hinderlich wird.

7.	. . . .	SG8—E7
8.	Lc1—A3	0—0
9.	0—0	KG8—H8

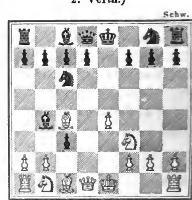
Es ist nicht nothwendig, dem Vordringen des Springers F3-G5 vorzubeugen, daher unterbleibt H7-H6, welches hier ein verlorener Zug sein würde.

10.	SF3—G5	Sc6—E5:

Zieht jetzt DD1-H5, so geschieht H7-H6; 12. Lc4-F7:, D7-D6 zum Vortheil für Schw.

11.	SG5—H7:	SE5—c4:
12.	DD1—H5	G7—G6
13.	DH5—H6	SE7—F5
14.	DH6—H3	DD8—H4 und gewinnt.

Zweiter Angriff. (3. Gegenspl. 2. Verth.)



6. 0—0. Der Vertheidigende kann jetzt durch c3-B2: sich den Mehrbesitz von 2 Bauern verschaffen, aber der Läufer c1—B2 gewinnt dann eine drohende Stellung. Die Analyse dieser Spielart wird nachher gegeben werden, jetzt nehmen wir zunächst an, dass sich Schw. mit einem Bauer begnüge und deshalb 6. D7-D6 ziehe. 6. DD8-F6 oder 6. SG8-F6 wäre weniger gut: auf Ersteres folgte B2—c3: oder E4-E5, auf Letzteres 7. B2—c3:, LB4—c5; 8. E4—E5, D7—D5; 9. E5—F6: u. s. w.

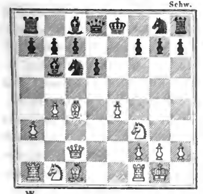
Erste Spielart. (2. Angr. 3. Gegenspl. 2. Verth.)

6.	. . . .	D7—D6
7.	A2—A3	LB4—c5
8.	B2—B4	c3—c2
9.	DD1—c2:	Lc5—B6

Die Fortsetzung des Spiels gegen Lc5—D4 würde folgende sein:

10. Sf3—d4: Sc6—d4:
11. Dc2—c3 Dd8—f6
12. Lc1—b2 Sd4—c6
13. Dc3—c2 Df6—g6
14. f2—f4 u. s. w.

Wir fahren nun im Hauptspiel mit folgender Stellung fort:



10. Dc2—b3 Dd8—e7
11. Sb1—c3 Lc8—e6
12. Sc3—d5 Le6—d5:
13. e4—d5:. Dieser Zug, welcher den Angriffsläufer verstellt, bedarf der Erläuterung. Es nimmt nämlich nicht Lc4—d5:, weil der Vortheil, welchen die offene Königslinie für den Angriff gewährt, hier grösser ist. Auch wenn die feindliche Dame nicht gerade vor ihrem Könige stände, was z. B. der Fall sein würde, wenn Schw. 10. Dd8-f6 statt D-e7 gezogen hätte, würde es wichtig sein, für den Thurm die Linie e zu öffnen.

13. . . . . Sc6—e5
14. Lc1—b2 Se5—f3‡
15. Db3—f3: Ke8—f8
16. Tf1—e1 De7—d7
17. Te1—e4 Ta8—e8
18. Ta1—e1 Te8—e4:
19. Te1—e4: f7—f6

Man achte wohl darauf, wie Weiss bedacht ist, der Entwickelung des Gegners fortdauernd durch vorsichtiges Manövriren mit seinen Figuren entgegen zu wirken. Der Fehler des schwarzen Spiels liegt darin, dass der Thurm eingeschlossen ist und von Weiss in dieser Lage gehalten wird.

20. a3—a4 a7—a6

wenn Schw. Dd7-a4: thut, so folgt 21. Df3-g4.

21. a4—a5 Lb6—a7
22. Te4—e6 Kf8—f7
23. Lc4—d3 h7—h5
24. Ld3—f5 Dd7—d8
25. Te6—e4 c7—c6
26. Lf5—e6† Kf7—f8
27. Te4—h4 Dd8—e8
28. g2—g4 De8—g6
29. d5—c6: Sg8—e7
30. c6—c7. Auf diesem Bauer beruht jetzt die Stärke des weissen Spiels.

30. . . . . Dg6—b1†
31. Kg1—g2 Db1—b2:
32. g4—h5: g7—g5
33. h5—g6: Th8—h4:
34. g6—g7† Kf8—g7:
35. Df3—g3† Kg7—h6
36. Dg3—h4‡ Kh6—g6
37. Dh4—g3† Kg6—h6
38. c7—c8D Se7—c8:
39. Le6—c8: Db2—d2
40. Dg3—h4† Kh6—g7

41. Lc8—b7: La7—d4
42. Lb7—a6: Dd2—b4:
43. La6—d3 Ld4—c5

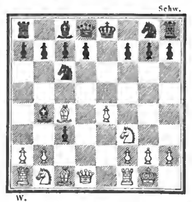
Gewöhnlich bleiben Spiele mit Läufern auf Feldern von ungleicher Farbe unentschieden, hier gewinnt aber die stärkere Partei.

44. Dh4—b4: Lc5—b4:
45. a5—a6 Lb4—c5
46. f2—f4 Kg7—h6

ginge der König nach der andern Seite, so verlöre er ebenfalls, da er den Bauer h2 nicht aufhalten könnte.

47. Kg2—f3 Kh6—h5
48. Kf3—e4 Kh5—g4
49. f4—f5 Kg4—g5
50. Ke4—d5 Kg5—h6
51. Kd5—e6 Kh6—g7
52. h2—h3 und gewinnt.

Zweite Spielart. (2. Angr. 3. Gegenspl. 2. Verth.)



6. . . . . c3—b2:
7. Lc1—b2:. Die Vertheidigung ist jetzt, wir wollen nicht sagen unmöglich, aber äusserst schwierig. Das Uebergewicht der Bauern auf der Damenseite wird sich kaum anders geltend machen können, als indem d7 nach d5 vorgerückt und dort behauptet wird. Dem kann sich jedoch Weiss wirksam widersetzen und zunächst muss sich auch Schw. mit Deckung auf der andern Seite befassen. Sg8—f6 scheint für diese Deckung hinreichend, erweist sich aber, wie wir gleich sehen werden, als unzureichend. Die erste Veränderung, Lb4—f8, beschränkt Schw. auf drei Reihen und die Züge Ke8—f8 oder f7—f6, deren Combinationen öfters dieselben sind, führen ebenfalls grosse Uebelstände herbei.

7. . . . . Sg8—f6
8. Sf3—g5 0—0
9. e4—e5 d7—d5

Sf6—g4 hätte 10. Dd1—g4:, d7-d5; 11.e5-e6 u.s.w. zur Folge. Am besten thut Schwarz vielleicht 9. Sc6-e5:, um drei Bauern für einen Officier zu behalten.

10. e5—f6: d5—c4:
11. Dd1—h5 h7—h6
12. Sg5—e4 c4—c3
13. Sb1—c3: u. muss gewinnen.

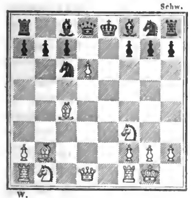
Erste Veränderung. (2. Spielart. 2. Angr. 3. Gegenspl. 2. Verth.)

(s. das vorhergehende Diagramm mit Hinzufügung von 6. c3—b2:; 7. Lc1—b2:)

7. . . . . Lb4—f8
8. e4—e5 d7—d6

9. E5—D6: Dd8—D6:
oder c7-D6: s. den Anhang.
10. Dd1—B3 Lc8—E6
11. Lc4—E6: F7—E6:
12. Tf1—D1 Dd6—B4
13. Db3—E6† Db4—E7
14. De6—H3 und gewinnt.

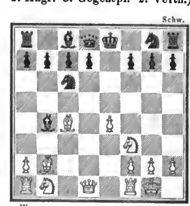
Anhang zur ersten Veränderung. 2. Sp.art. 2. Angr. 3. Gegenspl. 2. Verth.)



9. . . . . c7—D6:
10. Tf1—E1† Sc6—E7
11. Sf3—G5 Sg8—H6
12. Dd1—H5 und gewinnt.

Bemerkt zu werden verdient, dass Schwarz vielleicht am besten 8. Lf8-E7 gethan hätte, aber die Fortsetzung 9. Sb1-c3, Sg8-H6; 10. Dd1-c2, 0—0; 11. Ta1-D1 hätte doch dem weissen Spiele eine bedeutende Entwickelung gegeben.

Zweite Veränderung. (2. Spielart. 2. Angr. 3. Gegenspl. 2. Verth.)

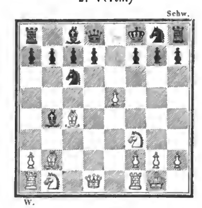


7. . . . . Ke8—F8

Weiss könnte nun durch A2-A3 und Dd1-B3 oder Sb1-c3 eine gute Entwickelung seiner Steine erlangen und darauf bedacht bleiben, den Flügel der Dame des Gegners zurück zu halten, aber es mag auch die folgende Spielart gewählt werden.

8. E4—E5 Dd8—E7
oder Lb4-E7 s. den Anhang.
9. A2—A3 Lb4—c5
10. Sb1—c3 D7—D6
11. Sc3—D5 De7—D7
12. Tf1—E1 D6—E5:
13. Lb2—E5: Sc6—E5:
14. Sf3—E5: Dd7—D8
15. Se5—F7: und gewinnt.

Anhang zur zweiten Veränderung.
(2. Sp.art. 2. Angr. 3. Gegenspl.
2. Verth.)



8. . . . . Lb4—e7

Wir erwähnen diesen Zug, weil es häufig, wenn man ein wenig entwickeltes und bedeutenden Angriffen ausgesetztes Spiel hat, gut ist, sich möglichst zu concentriren, namentlich die entferntesten Stücke zurück zu ziehen, da sie vereinzelt doch von keiner grossen Wirkung sein können und ihre Deckung oft schwierig wird. Schw. könnte sogar, da er um zwei Bauern stärker ist, einen derselben gelegentlich aufgeben, wenn er dadurch sein Spiel sichert, und dann Aussicht auf den Gewinn der Partie behalten. Der richtige Moment wird aber schwerlich zu treffen sein, denn Weiss wird ihn sorgfältig vermeiden.

9. Dd1—d5 Dd8—e8
10. Tf1—e1 f7—f6
11. e5—f6: g7—f6:
12. Sb1—c3 h7—h5
13. Sc3—e4 Sc6—b4
14. Dd5—d2 De8—g6
15. h2—h3, es wäre wohl noch besser, hier a2-a3 zu thun, weil es den Springer zurück drängt und, wenn dieser nach c6 geht, c7—c6 hindert.
15. . . . . c7—c6
16. Sf3—h4 Dg6—h6
17. Dd2—h6† Th8—h6:
18. Lc4—g8: Kf8—g8:
19. Sh4—f5 Th6—h7
20. Sf5—e7† Th7—e7:
21. Se4—f6† Kg8—f7
22. Te1—e7† Kf7—e7:
23. Sf6—h5: Ke7—f7
24. g2—g4 d7—d5
25. a2—a3 Sb4—a6

Schw. befindet sich noch immer in der Defensive.

26. Sh6—f4 Sa6—c5
27. f2—f3 Sc5—e6
28. Sf4—d3. Weiss ist noch etwas im Vortheile; er vermeidet den Tausch, weil ungleiche Läufer im Spiele sind, welche, wenn sie allein oder mit den Thürmen übrig blieben, keine Entscheidung zulassen möchten (s. auch S. 146).

Dritte Veränderung. (2. Spielart. 2. Angr. 3. Gegenspl. 2. Verth.)
(s. das Diagramm S. 147, 2te Spalte.)

7. . . . . f7—f6

Zöge jetzt Weiss Sf3-g5, so folgte Sg8-h6 und nach Dd8-h5†, Ke8-f8 würde Schwarz nicht übel stehen. Hingegen gewährt 8. Dd1-b3

oder E4-E5 einen nachhaltigen Angriff.

8. E4—E5 LB4—E7

9. SF3—H4 SG8—H6

Wenn Schw. den König nach F8 zöge, spielte Weiss 10. F2—F4. Wäre aber 9. D7-D5 geschehen, so folgte 10. DD1—H5†, KE8—D7; 11. DH5-F7 und Weiss stände im Vortheile. 9. F6-E5: hätte hingegen 10. DD1-D5, SG8-H6; 11. SH4-F5, SC6-B4; 12. SF5-G7†, KE8-F8; 13. DD5-E5: zur Folge. Im Anhange betrachten wir 9. G7-G6.

10. DD1—H5† KE8—F8

11. SH4—F5 SC6—E5:

12. LB2—E5: DD8—E8

Schw. versucht drei Bauern für einen Officier zu behalten.

13. DH5—E8† KF8—E8:

14. SF5—H6: F6—E5:

15. SH6—F7 TH8—F8

16. SF7—E5: LE7—F6

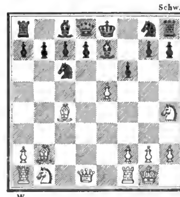
17. TF1—E1 KE8—D8

18. SB1—D2 D7—D6

19. SE5—F7† und gewinnt.

Anhang zur dritten Veränderung. (2. Sp.art. 2. Angr. 3. Gegenspl. 2. Verth.)

Schw.



W.

9. . . . . G7—G6

10. DD1—D5. Wie an vielen Stellen dieses neunzehnten Spiels ist der Angriff nicht nothwendig in der angegebenen Weise auszuführen, so könnte hier auch mit Vortheil 10. F2-F4 geschehen.

10. . . . . SG8—H6

11. E5—F6: LE7—F6:

12. LB2—C1 G6—G5

13. TF1—E1† KE8—F8

14. SH4—F5 LF6—A1:

15. SF5—H6: DD8—F6

16. LC1—G5: DF6—G6

17. DD5—F3† und gewinnt.

Dritte Abtheilung.

B. Gambit des Königs.

Beim Gambit des Königs oder Königsgambit besteht die Absicht, nach dem Zuge 1. E2 — E4, E7 — E5, um sich der Mitte zu bemächtigen, den feindlichen Bauer E5 von seinem Platze, mit Aufopferung eines Bauern F2 — F4, zu entfernen und dadurch nach einem Felde zu bringen, auf welchem er leicht angegriffen, aber nur schwer vertheidigt werden kann. Schwarz ist zwar nicht gezwungen, den angebotenen Bauer zu nehmen, wie dies beim „abgelehnten Gambit" gezeigt werden soll, die Theoretiker sind jedoch allgemein der Ansicht, dass die Annahme des Gambits für den Fall, dass 3. SG1 — F3 darauf folgt, dem Nachziehenden zum Vortheil gereicht, während sich das Spiel bei 3. LF1 — C4 auf verschiedene Art sicher ausgleichen lässt. Die Vertheidigung ist allerdings schwierig, da sie im „Springergambit" häufig die Züge G7 — G5, LF8 — G7, H7 — H6 erfordert, durch welche die Entwickelung des Thurmes H8 und des Springers G8 sehr behindert wird. Die ersten Züge, von denen der Nachziehende hierbei, ohne sein numerisches Uebergewicht zu verlieren, nicht abweichen darf, lassen sich genauer vorschreiben, als bei irgend einer andern Eröffnung. Weiss hingegen wird nicht allein seine Bauern in der Mitte zu einem geschlossenen Spiele vereinigen, sondern behält auch die Fähigkeit, namentlich wegen der vielfach gegen den Punkt F7 zu richtenden Angriffe, sogleich zu einer Figurenpartie überzugehen. Der Gambitangriff vereinigt daher im Allgemeinen die Vortheile eines geschlossenen und eines freien Spiels und beschränkt den Gegner ungemein lange auf einen sehr geringen Wirkungskreis. Durch die Aufopferung des

Königsspringers kann diesem Spiele sogar in manchen Fällen eine noch erhöhte Lebendigkeit verliehen werden. Charakteristisch ist auch für viele Fälle das Anfziehen und Wegschaffen der Bauern auf der Seite des Königs, damit der Damenläufer nicht zu lange behindert werde; wie Aehnliches bereits im siebenten Läuferspiele durchgeführt wurde.

Für die Praxis wiegt durchschnittlich der Angriff das dargebrachte Opfer auf, oder es werden etwa ebenso viele Spiele im Angriffe als in der Vertheidigung gewonnen.

Nach der Annahme des Gambits droht dem Anziehenden ein Schach, welches gefährlicher ist, als im Damengambit das Schach auf A5, denn es kann ohne Schaden jetzt nichts zwischen gesetzt werden. Daher muss der erste freie Zug zur Sicherung des Königs benutzt werden, d. h. es muss der Läufer F1, um Platz zu machen, bewegt werden, oder der Springer G1 — F3 muss das Schach decken. Diese beiden Arten, das „Königsläufer-" und „Königsspringergambit", sind die gewöhnlichsten und stärksten; aber nur die erstere ist zugleich ein für den Angreifenden sicheres Spiel. Von den andern dürfte noch H2 — H4 Erwähnung verdienen, weil es ebenfalls H4 der feindlichen Dame unzugänglich macht und den Bauer des Gambits isolirt. Der Angriff wird dabei aber, wie das erste Spiel zeigt, sehr bald auf Schwarz übergehen.

Erstes Spiel.

1. E2 — E4 E7 — E5
2. F2 — F4 E5 — F4:
3. H2 — H4 L F8 — E7

Auch D7 - D5 würde nicht übel sein, es scheint aber besser, dies als Gegenzug für den etwa erfolgenden Angriff 4. D D1 - G4 aufzusparen.

4. S G1 — F3 S G8 — F6
5. D2 — D3 D7 — D5

welches auch auf 5. S B1 — C3 geschehen konnte. 5. E4 — E5 hätte S F6 — H5 zur Folge gehabt.

6. E4 — D5: S F6 — D5:
7. C2 — C4 S D5 — E3
8. L C1 — E3: F4 — E3:
9. D3 — D4 L C8 — G4 und

Schw. hat den Vortheil der Stellung.

Das Königsläufergambit.

Zweites Spiel.

Im Läufergambit pflegt der Angriff weniger heftig als in dem gewagteren Gambit des Springers zu sein. Häufig löst sich das Spiel nach Entfernung der Bauern auf der Königsseite ganz auf, oder Weiss rückt nach Zurückerlangung seines Bauern mit dem Könige nach der Mitte, um sein Centrum zu unterstützen und das Spiel abgeschlossen zu halten. Das Läufergambit gehört zu den Partieen, welche bei richtig geführtem Angriff gegen die besten Vertheidigungszüge unentschieden bleiben.

1.	E2—E4	E7—E5
2.	F2—F4	E5—F4:
3.	L F1—C4	D D8—H4†

Das Schach bietet sich am natürlichsten dar, obgleich ebenso gut noch andere Züge, deren im vierten Spiele Erwähnung geschieht, gethan werden können. Bei D D8—H4† muss der weisse König nach F1 ziehen und es ist, selbst für einen schon geübten Spieler, jetzt schwer, die Vortheile zu erkennen, welche dessenungeachtet dem Anziehenden bleiben. Wir werden indess sehen, dass zum Schutz des Bauern F4 der Zug G7-G5 sogleich nothwendig ist und dass die Deckung dessenungeachtet nicht für die Dauer bewirkt werden kann. Die Dame wird durch G7-G5 von der Mitte abgeschnitten, so dass sie nur mit Verlust von Zügen zurückkehren kann. Auch hat sie, da die weissen Bauern das Centrum besetzen werden, selten Aussicht auf einen nachhaltigen Angriff gegen den König. Zwar ist der weisse Thurm H1 ebenfalls behindert, jedoch hat dieser Stein viel weniger Bedeutung als die feindliche Dame, und überdies kann er beim Vorziehen des Bauern H2 wirksam werden. Es ist hier also der Nachtheil der Stellung auf der Seite des Schwarzen. Hierzu kommt noch, dass der Springer B1, wegen Entfernung der Dame von D8, leicht für C7 gefährlich werden und auch dort die Rochade stören kann. Die genauere Untersuchung zeigt, dass Weiss den Angriff gegen F4, welchen auch S C3-E4 unterstützt, stets mit Erfolg durchsetzen kann, und dass Schw. daher besser den Dekkungszug G7-G5 unterlässt. In dem gegenwärtigen zweiten und dem nächsten Spiele wollen wir die Ver-

suche der Deckung widerlegen. Im dritten Spiele werden andere Vertheidigungen erörtert.

4. Ke1—f1 d7—d6

wir lassen hier diesen Zug in der allerdings irrigen Voraussetzung geschehen, dass zu g7-g5 noch Zeit bleibt und dass letzterer Zug für die Deckung von f4 später genügt.

Zu bemerken ist, dass folgende Spielart für Schw. gefährlich wäre: L f8—c5; 5. d2—d4, Lc5—b6; 6. Sg1-f3, Dh4-g4; 7. Lc4-f7‡, Ke8-f8; 8. h2—h3, Dg4—g3; 9. Sb1-c3, Kf8-f7:; 10. Sc3-e2, Dg3-g6; 11. Sf3-e5†.

5. [Dd1—f3], wegen d2-d4 s. die Veränderung.

5.	. . . .	g7—g5
6.	g2—g3	Dh4—g4
7.	d2—d3	Lf8—h6
8.	Df3—g4:	Lc8—g4:
9.	h2—h4	g5—h4:

10. Th1—h4:. Es war auf diese Art unmöglich für Schw., den Bauer zu behaupten.

Veränderung.

1.	(e2—e4)	(e7—e5)
2.	(f2—f4)	(e5—f4:)
3.	(Lf1—c4)	(Dd8—h4†)
4.	(Ke1—f1)	(d7—d6)

5. d2—d4. Dieser Angriffszug ist weniger einfach als Dd1-f3, aber interessanter und ebenfalls sicher.

Erste Vertheidigung.

5. . . . . Lc8—g4

Es ist gewöhnlich nicht rathsam, im Gambit den Läufer c8 früh zu bewegen, weil er den Bauer b7 ungedeckt lässt. In dem Folgenden spielt Weiss auf den Angriff gegen diesen Punkt, aber gerade hier wäre zunächst 6. Sg1-f3 besser gewesen, worüber man den Anhang vergleiche. In der zweiten Vertheidigung führen wir 5. g7—g5 aus.

6.	*Dd1—d3*	Sb8—c6
7.	Lc4—f7‡	Ke8—f7:

8. Dd3—b3† Kf7—g6, wo der König gegenwärtig sicher steht.

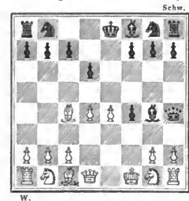
9. Db3—b7:. Man achte auf die Unmöglichkeit, in solcher Stellung den Springer und den Thurm zugleich zu decken. Indem hier aber Sc6-d4: folgt, wird das weisse Centrum gebrochen und den schwarzen Steinen das Feld zu einem nachhaltigen Angriff gegen den König eröffnet. Die Stellung der weissen Dame auf a8 wird sehr ungünstig.

9.	. . . .	Sc6—d4:
10.	Db7—a8:	Sg8—f6
11.	Sb1—a3	f4—f3
12.	g2—g3	Lg4—h3†
13.	Kf1—e1	Dh4—g4
14.	Lc1—e3	d6—d5
15.	Da8—a7:	Sd4—c6
16.	Da7—c7:	d5—d4
17.	Le3—d2	Dg4—e4‡
18.	Ke1—d1	f3—f2

19. Sg1—h3: De4—f3† und giebt bald Matt.

Anhang zur Veränderung.

Schw.



W.

6. [Sg1—f3] g7—g5

7. Sb1—c3. Dieser Springer hat eine sehr wichtige und mehrfache Bestimmung. Entweder geht er nach d5 und bedroht c7, oder er wird zum Angriff gegen f4 und zur Deckung der Punkte g3 und d4 nach e2 gezogen. Noch vortheilhafter und nicht selten ausführbar ist, den Springer, nachdem e4-e5 geschehen, nach e4 zum Angriff gegen g5 zu setzen. Die richtige Verwendung des Springers ist für das weisse Spiel entscheidend.

7. . . . . Dh4—h5

8. h2—h4, ein wichtiger Zug, um die Reihe der feindlichen Bauern zu trennen. Schw. kann verschieden antworten, den Verlust des Gambitbauern aber nicht mehr abwenden. 8. f7-f6 würde zu der Combination 9. Lc4-g8:, Th8-g8:; 10. Sc3-d5, Dh5-f7; 11. h4—g5:, h6—g5:; 12. Th1—h7, Tg8—g7 führen. 8. h7—h6 oder c7—c6 zur Abwehr des Springers sind nicht günstiger.

Erste Spielart. (Anh. z. Veränd.)

8. . . . . h7—h6

9. Kf1—f2 Lg4—f3:

10. g2—f3: Sg8—e7

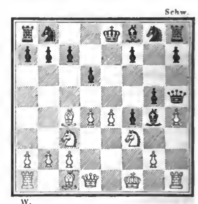
11. h4—g5: Dh5—g5:

12. Sc3—e2 Se7—g6

13. c2—c3 mit der sicheren Aussicht, f4 zu gewinnen.

Zweite Spielart. (Anh. z. Veränd.)

Schw.



W.

8. . . . . c7—c6

9. Kf1—f2 Lg4—f3:

Hier entsteht für Weiss die Frage, welchen Charakter er der Partie geben will. 10. g2-f3: schliesst durch Vereinigung der Bauern das Spiel nicht unvortheilhaft ab, lässt aber auch dem Gegner Zeit, mit Verlust von f4 seine Stücke in Thätigkeit zu setzen. Hingegen veranlasst 10. Dd1-f3: eine Figurenpartie, in der Weiss nicht allein ebenfalls den Bauer zurück erhält, sondern

auch die Entwickelung des Gegners länger hemmt.

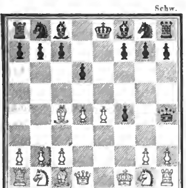
10. Dd1—f3: Dh5—f3†
11. Kf2—f3: Lf8—g7
12. h4—g5: Lg7—d4:
13. Lc1—f4: Ld4—e5

L d4—c3: hätte zwar die weissen Bauern ganz getrennt, aber zugleich die Stellung für Schw. sehr bedenklich gemacht.

14. Lf4—e5: d6—e5:
15. Ta1—d1 Sg3—e7
16. a2—a4 und hat das bessere Spiel.

Zweite Vertheidigung. (Veränd.)

Schw.



W.

5. . . . . g7—g5
6. Sg1—f3 Dh4—h5
7. h2—h4 Lf8—g7

hier würde Lc8—g4 uns auf den Anhang der Veränderung zurückführen. Auf 7. h7—h6 geschähe 8. Kf1—g1, und bei Lf8—h6; 8. Sb1-c3, g5—g4; 9. Sf3-e1, Sg8—e7; 10. Sc3—e2 gewönne Weiss den Bauer zurück.

8. Sb1—c3 h7—h6 um, wo möglich, die Bauern sicher zu stellen.

9. [e4—e5] d6—e5: im Zusatz betrachten wir 9. Dh5-g6. Im zweiten Spiele erwähnen wir bei der zweiten Vertheidigung des Zuges 9. g5-g4.

10. Sf3—e5:, hier könnte auch sehr wohl 10. Sc3-d5, Ke8-d8; 11. d4-e5: wozu wir noch später durch Umstellung von Zügen wieder gelangen, geschehen.

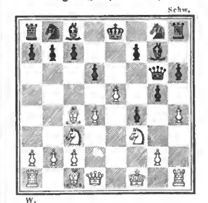
10. . . . . Dh5—d1†
11. Sc3—d1: Lc8—e6

Schw. kann die Bauern auf der Königsseite, denen jetzt die Unterstützung der Dame fehlt, nicht mehr schützen.

12. Lc4—e6: f7—e6:
13. Se5—g6 Th8—h7
14. h4—g5: Lg7—d4:
15. g5—h6: und steht besser.

Zusatz zur zweiten Vertheidigung. (Veränd.)

Schw.



W.

9. . . . . Dh5—g6
10. [Dd1—e2] Ke8—d8, auf

Sg8-e7 würde 11. Sc3-b5, Sb8-a6; 12.h4-h5, Dg6-f5; 13.e5-d6: u. s. w. folgen.

11. Lc4—d3 Lc8—f5, bei f7-f5 wird die Bauernkette durch 12.e5-f6:, Dg6-f6:; 13.Sc3-e4, Df6-e7; 14. h4-g5: zerstört.

12. Ld3—f5: Dg6—f5:

13. e5—d6: c7—d6:

14. h4—g5: h6—g5:

15. Th1—h8: Lg7—h8:

16. Sc3—e4 Kd8—d7

17. Se4—g5: Lh8—d4:

18. Sf3—d4: Df5—g5:

19. De2—f3 und steht besser.

Drittes Spiel.

In diesem Spiele soll die ausdauerndste Vertheidignng des Gambitbauern f4 versucht werden. Man wird sehen, dass dieselbe nicht genügt.

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. Lf1—c4 Dd8—h4†
4. Ke1—f1 g7—g5

Es sollen nun nach der Reihe verschiedene Angriffe ***Dd1—f3***, d2—d4, Sg1—f3 und Sb1—c3 untersucht werden. Nnr der erste verfehlt seinen Zweck und gestattet den Schwarzen das bessere Spiel.

Erster Angriff.

5. Dd1—f3 [Sb8—c6]

Der Zng S—c6 resp. c3 erweist sich oft wirksam, wenn die feindliche Dame nach f3 oder f6 gegangen ist.

6. g2—g3 Dh4—h6

Man könnte auf den Gedauken kommen, g2-g3 nm einen Zug früher vorzurücken; bei der Variante 5. g2—g3, f4—g3:; 6. Dd1-f3, g3—g2†; 7. Kf1-g2:, Sg8-h6; 8. d2—d4, Sb8—c6; 9. c2—c3, Lf8-e7 behauptet Schw. aber ebenfalls seinen Bauer.

7. g3—f4: g5—f4:

Der Anziehende sucht oft im Gambit den Bauer f4 zu vereinzeln, welcher dann gewöhnlich leicht erobert wird, da er über die Mitte des Brettes vorgerückt ist und nur durch Officiere gedeckt werden kann. In der gegenwärtigen Lage des Spiels wird ihn Weiss aber, weil sein König zu frei steht, nicht gewinnen können.

8. d2—d3 [Lf8—d6]

bei Sc6-d4 würde 9. Df3—f2:, Lf8—c5; 10. c2—c3 für Weiss günstig sein.

9. Sb1—c3 Sg8—e7

10. Sc3—d5 f7—f5

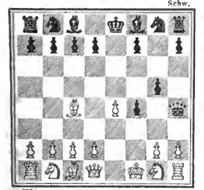
dies wäre ebenfalls die richtige Entgegnnng auf 10. Sc3—e2. Bei

10. Sc3-d5 ist auch 10. Ld6-e5 vortheilhaft für Schwarz.

11.	Sg1—e2	Th8—f8
12.	Lc1—f4:	Ld6—f4:
13.	Sd5—f4:	Sc6—e5 und gewinnt.

Zweiter Angriff.

Schw.



W.

5. d2—d4 Lf8—g7

Man wird in den früheren Abschnitten bemerkt haben, dass häufig, wenn von der einen Seite der Damenbauer gezogen wurde, dies auch von der andern geschah. Jetzt wird dies indess unterlassen um den Thurm h8 sogleich zu decken und h7-h6 als Antwort auf h2-h4 vorzubereiten. Bei d7-d6; 6. Sg1-f3, Dh4-h5; 7. h2-h4, Lf8-g7 wäre das Spiel der kurz vorhergehenden zweiten Vertheidigung gleich geworden.

6. Lc4—e2, um der feindlichen Dame wo möglich den Rückzug abzuschneiden, oder sie zu dem Zuge nach h6 zu vermögen, welcher gewöhnlich den Verlust des Bauern f4 zur Folge hat, da er h7—h6 hindert. Der Zug des Läufers ist aber nicht gut und wird besser durch Sg1-f3 oder wie im Anhange durch Sb1-c3 ersetzt.

6.	. . . .	d7—d6
7.	Sg1—f3	Dh4—h5
8.	h2—h4	g5—g4

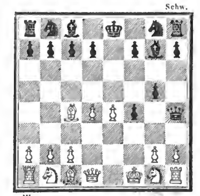
Die ungünstige Stellung der Dame gestattet hier den Zug h7-h6 nicht.

9.	Sf3—e1	Sg8—f6
10.	Sb1—c3	Dh5—g6
11.	Le2—d3	Sf6—h5 und

wird seine vorgerückten Bauern schützen können.

Anhang zum zweiten Angriffe.

Schw.



W.

6. Sb1—c3 Sg8—e7

durch d7-d6 oder h7-h6 würden wir auf schon analysirte Varianten kommen, denen wir durch Umstellung von Zügen auch noch später begegnen werden. Gegen 6. c7-c6 ist der Angriff 7. g2-g3, den wir sogleich versuchen, besonders stark, der aber bei Sg8-e7 weniger zu empfehlen ist als 7. [Sg1-f3] und

8. H2-H4, wie in der zweiten Spielart des folgenden dritten Angriffs.

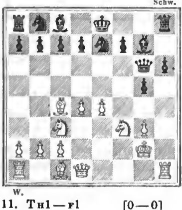
7.	G2—G3	F4—G3:
8.	KF1—G2	DH4—H6
9.	H2—G3:	DH6—G6
10.	SG1—F3	H7—H6

Weiss hätte auch 10. SG1-H3 thun können, um die F-Linie für den Thurm offen zu lassen. Der Springer steht aber besser auf F3. Der Vertheidigende muss in beiden Fällen darauf bedacht sein, F7-F5 im geeigneten Momente aufzuziehen. Nach 10. SG1-F3, H7-H6 könnte folgen:

11.	B2—B3	D7—D6
12.	E4—E5	D6—E5:
13.	D4—E5:	Lc8—F5
14.	Sc3—B5	SB8—A6
15.	SB5—D4	0—0—0
16.	Lc1—A3	SE7—c6
17.	Lc4—A6:	Sc6—D4:

mit gutem Spiel. Ein anderer, ebenfalls sehr starker Angriff kann durch 11. TH1-F1 eingeleitet werden. Derselbe beginnt aus folgender Stellung.

Schw.



W.

11. TH1—F1 [0—0]

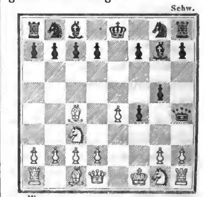
die Rochade ist besser als TH8-F8; 12. E4—E5, D7—D6; 13. B2—B3. Ferner wäre für Schw. ungünstig: 11. D7:D6; 12. SF3-E5, D6-E5:; 13. Lc4-F7†, DG6-F7:; 14. TF1-F7:, KE8-F7:; 15. DD1-H5†, SE7-G6; 16. Lc1-D2 u. s. w.

12.	SF3—E5	LG7—E5:
13.	D4—E5:	SB8—c6
14.	TF1—F6	DG6—G7
15.	DD1—H5	KG8—H7
16.	Lc1—E3	Sc6—E5:
17.	TA1—F1	D7—D6
18.	Lc4—E2	Lc8—E6 mit

überlegenem Spiel.

Der Angriff G2—G3 kann noch etwas früher und zwar im 6ten Zuge versucht werden, der Erfolg ist aber für Weiss nicht günstig. Nach den vier ersten Zügen des gegenwärtigen Spiels kann 5. SB1-c3, LF8-G7 folgen. Demnächst vermag Weiss mit 6. D2—D4, 7. SG1—F3 und 8. H2—H4 auf Varianten, in denen der Bauer zurückgewonnen wird, einzulenken; wir nehmen aber folgende Fortsetzung an:

Schw.



W.

6. G2—G3 F4—G3:

Dieser Angriff würde durchgrei-
nd sein, wenn Schw. beide Banern 3 und H2 mit F4 nähme.

7. KF1—G2 *Le7—c3:*

ine bessere Vertheidigung gewährt H4-H6 und G6. Wäre hingegen . DD1—F3 geschehen, so wäre G8—F6 die richtige Antwort ge-
vesen.

8. SG1—F3 DH4—G4

9. H2—H3 DG4—H5

Es darf nicht nnbemerkt bleiben, dass Schw. auf G4 die Dame verlieren konnte, nämlich durch die Züge: 9. Lc4—F7†, KE8—F7:; 10. SF3-E5†, Lc3-E5:; 11. DD1-G4:, SG8-F6 etc. Es wären aber hierbei drei leichte Officiere auf Seiten der Schw. geblieben, welche den König hätten sicher stellen und die Ueberhand gewinnen können.

10. D2—C3: H7—H6

11. SF3—E5, wodurch das Spiel ausgeglichen wird.

Dritter Angriff.

1. (E2—E4) (E7—E5)
2. (F2—F4) (E5—F4:)
3. (LF1—C4) (DD8—H4†)
4. (KE1—F1) (G7—G5)
5. SG1—F3 DH4—H5
6. H2—H4 LF8—G7

Das Vorrücken des Bauern G5-G4 würde SF3—E1 und demnächst den Verlust des Bauern F4 zur Folge haben.

Erste Spielart. (3. Angr.)

7. TH1-H2 (schwach) G5—G4

Hätte KF1-G1 den Thurm gedeckt, so wäre G5—G4 nicht sogleich vorgegangen, vielmehr konnte LG7-D4†; 8. KG1—H2, G5—G4; 9. SF3-D4:, G4-G3†; 10. KH2-H3, D7—D5†; 11. SD4-F5, DH5-D1:; 12. TH1-D1:, SG8-H6; 13. Lc4-D5:, c7-c6 erfolgen.

8. SF3—G5 SG8—H6

SF3-E1 betrachtet die Veränderung.

9. D2—D4 [D7—D5]

10. Lc4—D5: G4—G3

Dieses wäre auch die Antwort auf E4-D5: gewesen, hingegen würde F7-F6 auf 9. Lc4-E2 gefolgt sein.

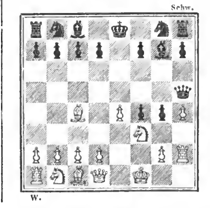
11. LD5—F7† DH5—F7:

12. SG5—F7: Lc8—G4

13. DD1—E1 G3—H2: und gewinnt.

Veränderung zur ersten Spielart. (3. Angr.)

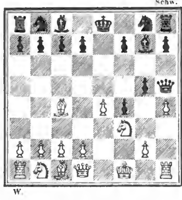
Schw.



W.

8. Sf3 — e1	Dh5 — c5
9. Dd1 — e2	Sg8 — f6
10. d2 — d3	Sf6 — h5
11. Lc1 — f4:	Sh5 — f4:
12. De2 — g4:	Dc5 — h5
13. Dg4 — f4:	Lg7 — e5 und gewinnt.

Zweite Spielart. (3. Angr.)



7. d2 — d4 h7 — h6
8. [Sb1 — c3]

Einen andern Charakter würde das Spiel annehmen, wenn 8. c2 - c3 geschähe; die Erhaltung des Gambitbauern würde dann für Schwarz möglich werden. 8. Sb1 — c3 ist der richtige Zug. Schw. kann darauf Sg8 — e7 oder d7 — d6 versuchen.

Erste Vertheidigung. (2. Spielart. 3. Angr.)

8. . . . . Sg8 — e7

Erste Fortsetzung. (1. Verth. 2. Sp.-art. 3. Angr.)

9. e4 — e5. Der vorgeschobene Königsbauer pflegt das Spiel des Gegners sehr einzuengen und öffnet dem Springer c3 das Feld e4, von wo aus er nach f6 oder d6 geführt werden kann. Gegenwärtig kann aber auch Se7 über f5 nach g3 vordringen. Dieser Angriff bleibt indess erfolglos. Hingegen kann 9. f7 — f6 mit Nutzen geschehen. Weiss unterlässt deshalb besser 9. e4 — e5 und spielt zuvörderst, wie in der zweiten Fortsetzung, 9. Kf1 — g1. Hierdurch wird dann der Bauer zurückgewonnen.

9. . . . . Se7 — f5

wegen [f7 — f6] s. den Zusatz.

10. Sc3 — e4 d7 — d6

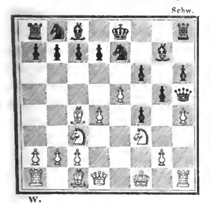
bei Sb8-c6; 11. c2-c3, d7-d6; 12. e5-d6:, Sf5-d6:; 13. Se4-d6:, c7 — d6:; 14. Lc4 — d3, f7 — f5; 15. Ld3-e2, Dh5-g6; 16. Sf3-e5, Dg6-f6; 17. Le2-h5† ist Weiss im Vortheil.

11. e5 — d6: c7 — d6:
12. [Kf1 — g1] g5 — g4

die Spielart Lg7 — d4‡ ist, wegen 14. Dd1-d4:, Sf5-d4:; 15. Se4-f6† für Weiss nicht gefährlich.

13. Sf3 — e1	d6 — d5
14. Lc4 — d5:	Sf5 — d4:
15. Se4 — d6†	Ke8 — e7
16. Sd6 — c8‡	Th8 — c8:
17. Ld5 — b7: und gewinnt.	

Zusatz zur ersten Fortsetzung.
(1. Verth. 2. Sp.art. 3. Angr.)



9.	. . . .	[F7—F6]
10.	Lc4—E2	[G5—G4]

11. SF3—H2, auf E5-F6: folgt LG7-F6: (12. Sc3-E4, TH8-F8); 12. SF3-E5, F4—F3; 13. G2—F3:, LF6-E5: u. s. w.

11. . . . . F4—F3

bei 11. F6—E5: könnte mit Vortheil 12. SH2-G4, und auf 11. DH5-H4, 12. KF1-G1 geschehen.

12.	G2—F3:	[F6—E5:]
13.	D4—E5:	G4—F3:
14.	SH2—F3:	LG7—E5:
15.	SF3—G5	0—0† mit

besserem Spiel.

Zweite Fortsetzung. (1. Verth. 2. Sp.art. 3. Angr.)

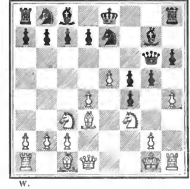
1.	(E2—E4)	(E7—E5)
2.	(F2—F4)	(E5—F4:)
3.	(LF1—c4)	(DD8—H4†)
4.	(KE1—F1)	(G7—G5)
5.	(SG1—F3)	(DH4—H5)
6.	(H2—H4)	(LF8—G7)
7.	(D2—D4)	(H7—H6)
8.	(SB1—c3)	(SG8—E7)
9.	[KF1—G1]	DH5—G6
10.	E4—E5	F7—F5

ungefähr dieselbe Spielart entsteht bei F7—F6; 11. Lc4-D3, F6-F5, wie in A. Auf 10. D7-D6 folgt, wie uns bereits bekannt ist, 11. Sc3-B5, SB8—A6; 12. H4—H5, DG6-F5; 13. E5-D6:, c7-D6:; 14. DD1-E2 mit gutem Spiel für Weiss.

11.	H4—G5:	H6—G5:
12.	TH1—H8:	LG7—H8:
13.	[G2—G3]	SB8—c6
14.	G3—F4:	G5—F4†
15.	KG1—F1	DG6—G3

16. DD1—E2 und erobert in einiger Zeit den Bauer F4.

A. zur zweiten Fortsetzung.
(1. Verth. 2. Sp.art. 3. Angr.)

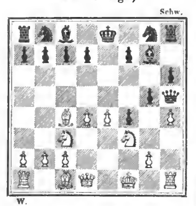


12.	H4—G5:	H6—G5:
13.	TH1—H8†	LG7—H8:
14.	G2—G3	SB8—c6
15.	G3—F4:	G5—G4
16.	SF3—G5	Sc6—D4:
17.	LD3—c4	SD4—E6

18. Sg5—e6: d7—e6:

19. Sc3—b5 und steht gut. Es können auch ganz ähnliche Varianten vorkommen, in denen aber der weisse König auf f1 steht. Für diese bemerken wir, dass die Fortsetzung 19. Dg6-h7; 20. Sb5-c7†, Ke8-f7; 20. Sc7-a8: oder, um sich sicher zu stellen, 20. Lc1-e3 für Weiss keineswegs ungünstig wäre.

Zweite Vertheidigung. (2. Sp.-art. 3. Angr.)



8. . . . . d7—d6

Diese Vertheidigung gestattet dem Springer c3 den Punkt c7 zu bedrohen, wodurch die Rochade für Schw. verloren geht.

9. e4—e5 d6—e5:

g5-g4 hätte hier keinen Erfolg gehabt, denn es folgte: 10. Sf3-e1, d6—e5:; 11. Sc3-d5, Ke8-d8; 12. d4-e5:, Lc8-d7; 13. Se1-d3 u. s. w. Nach dem Zuge 9. d6-e5: würde 10. Sf3-e5: das Spiel ausgleichen, aber folgender Angriff 10. Sc3-d5 ist viel interessanter und ebenfalls sicher.

10. Sc3—d5 Ke8—d8

Geht 10. e5—e4 vor, so nimmt Weiss nicht sogleich auf c7, sondern es folgt 11. Dd1-e1, Ke8-d8; 12. De1-e4, c7-c6; 13. Sd5-c3, Sg8-e7; 14. Sf3-e5, Lg7-e5:; 15. De4-e5:, Th8-e8; 16. Lc1-f4: mit gutem Spiel.

11. d4—e5: Lc8—d7

Erste Fortsetzung. (2. Verth. 2. Sp.art. 3. Angr.)

12. Lc1—d2 oder, um eines noch lebhafteren Angriffs zu erwähnen, Kf1-g1, wie in der zweiten Fortsetzung.

12. . . . . Kd8—c8

Ungenügend wäre auch der Zug Sg8-e7, weil Sd5-e7: und Ld2-b4†—c3 dem weissen Spiele eine überwiegende Entwickelung geben würden. Auf 12. Sb8—c6 folgt 13. Ld2-c3, auf 12. c7-c6 hingegen 13. Ld2-c3.

13.	Ld2—c3	Ld7—e6
14.	Sf3—d4	Dh5—d1†
15.	Ta1—d1:	Le6—d5:
16.	Lc4—d5:	Lg7—e5:
17.	Ld5—f7:	Sb8—d7
18.	Lf7—e6	Sg8—f6
19.	Sd4—f3	Le5—c3:
20.	b2—c3:	Th8—e8
21.	Le6—d7†	Sf6—d7:
22.	h4—g5:	h6—g5:
23.	Sf3—g5: und steht gut.	

Zweite Fortsetzung. (2. Verth. 2. Sp.art. 3. Angr.)

Schw.

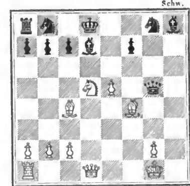


W.

12. Kf1—g1 Dh5—g6
13. h4—g5: h6—g5:
14. Th1—h8: Lg7—h8:
15. Sf3—g5:. Dieses Opfer ist für Weiss günstig. 15. Dd1—e1 wäre durch Kd8-c8 oder Lh8-g7 unwirksam gemacht worden.
15. . . . . Dg6—g5:
16. Lc1—f4: Dg5—g6, um auf b6 Schach geben zu können. Auf Dg5—g4 folgt 17. Dd1-g4:, Ld7-g4:; 18. Sd5—c7: und bei 16. Dg5-g7 gewinnt 17. Sd5-c7:. Unter A. betrachten wir 16. Dg5-f5.
17. e5—e6 f7—e6:
18. Sd5—c7: e6—e5
19. [Sc7—e6†] Kd8—e7 ginge der König nach c8, so gewönne Weiss mit: 20. Dd1—d6, Sb8-a6; 21. Lf4—g5, Lh8—f6; 22. Lc4-a6:, Ld7-e6:; 23. Dd6-c6† u. s. w. Bei 19. Kd8-e8 folgt: 20. Lf4-g5, Ld7-e6:; 21. Dd1-d8†, Ke8-f7; 22. Ta1-f1†, Sg8-f6; 23. Dd8-c7†, Kf7-e8; 24. Lc4-e6:, Sb8-d7; 25. Lg5-f6:, Sd7-f6:; 26. Dc7-b7:, Ta8-d8; 27. Db7-a7: und hat drei Bauern für einen Springer. Uebrigens konnte mit Vortheil 20. Dd1-d6 geschehen.
20. [Lf4—g5†] Lh8—f6
21. Dd1—d5 Lf6—g5:
22. Dd5—c5† Ke7—f6
23. Ta1—f1† Lg5—f4
24. Se6—f4: e5—f4:
25. Dc5—f8† u. gewinnt. Wenn Schw., statt 20. Lh8-f6, auch anders spielt, wird er doch verlieren.

A. zur zweiten Fortsetzung. (2. Verth. 2. Sp.art. 3. Angr.)

Schw.



W.

16. . . . . Dg5—f5
17. e5—e6 f7—e6:
18. Sd5—c7: Df5—c5†
19. Kg1—h1 Dc5—c4:
20 Dd1—d6 e6—e5
21. Sc7—a8: Dc4—f4:
22. Dd6—b8† Kd8—e7 und das Spiel bleibt unentschieden. Es könnte indess Weiss bei 21. Ta1-d1 noch einen Officier opfern u. dadurch einen überwiegenden Angr. erlangen.

Viertes Spiel.

Wir haben im vorhergehenden Spiele gesehen, dass im Läufergambit die Einschliessung der schwarzen Dame die Vertheidigung sehr schwer macht und doch den Bauer nicht dauernd zu schützen vermag. Es liegt daher nahe, zu versuchen, ob man nicht mit Vortheil die Dame sogleich nach dem Schach und augenscheinlich am besten nach f6 zurückziehen kann. G7 — g5 vertheidigt dann nicht allein f4, sondern gewährt auch dem Thurme h8 sogleich die Deckung durch die Dame. Das gegenwärtige Spiel soll sich mit dieser, jedoch ungenügenden Vertheidigung, sowie neben der Deckung 3. g7 — g5 statt Dd8 — h4†, mit drei anderen Spielarten, 3. b7 — b5, 3. d7 — d5 und 3. f7 — f5 beschäftigen. Die letzteren Spielarten opfern einen Bauer, um dafür den Angriff auf Schwarz übergehen zu lassen, gleichen aber ebenfalls die Partie nur aus.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4 e5 — f4:
3. Lf1 — c4 Dd8 — h4†

oder g7-g5, b7-b5, f7-f5 oder d7-d5, wie in den Veränderungen.

4. Ke1 — f1 Dh4 — f6
5. Sb1 — c3 Sg8 — e7

Der Zug c7-c6 würde Dd1-f3 und, wenn dann g7-g5 geschähe, den bereits mehrmals erwähnten Angriff mit h2-h4 und g2-g3 zur Folge haben.

6. d2 — d4 d7 — d6
7. Sg1 — f3 g7 — g5
8. h2 — h4 h7 — h6
9. e4 — e5 Df6 — g7
10. h4 — g5: h6 — g5:
11. Th1 — h8: Dg7 — h8:
12. Sc3 — e4 d6 — e5:
13. d4 — e5: Dh8 — h1†
14. Sf3 — g1 Sb8 — d7
15. Se4 — g5: Sd7 — e5:
16. Dd1 — e2 und ist im Vortheil.

Schliesslich sei noch bemerkt, dass auch der Vertheidigungszug 4. Sg8 — f6 statt Dh4 — f6 nicht genügt, indem sogleich h2-h4 darauf folgen kann und den Widergewinn des Bauern für Weiss sichert. Nämlich: 5. h2 — h4, Sf6 — e4:; 6. Dd1-e2, d7-d5; 7. Lc4-d5:, Dh5-d5:; 8. Sb1-c3, Dd5-e6; 9. Sc3-e4:, und f4 kann nicht mehr genügend geschützt werden. Oder: 5. e4 — e5, Sf6 — e4; 6. d2 — d4, Se4-g3†; 7. Kf1-g1, Sg3-h1:; 8. Lc1 — f4:, wobei der Vortheil der weissen Entwickelung den Verlust der Qualität aufwiegt.

Erste Veränderung.

1. (e2 — e4) (e7 — e5)
2. (f2 — f4) (e5 — f4:)
3. (Lf1 — c4) **g7 — g5**

Dieses wäre die correcte Vertheidi-

gung im Springergambit, hier ist sie aber unwirksam.

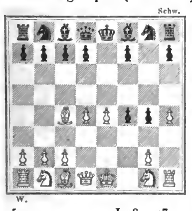
4.	H2 — H4	G5 — G4
5.	D2 — D4	

Erstes Gegenspiel. (1. Veränd.)

5.	. . . .	L F8 — B6
6.	S B1 — c3	D7 — D6
7.	S G1 — E2	F4 — F3
8.	G2 — F3:	G4 — F3:

9. S E2 — G1 und gewinnt den Bauer.

Zweites Gegenspiel. (1. Veränd.)



5.	. . . .	L F8 — E7
6.	L c1 — F4:	L E7 — H4‡
7.	G2 — G3	L H4 — E7
8.	c2 — c3	H7 — H5
9.	D D1 — B3	T H8 — H7
10.	T H1 — H5: und gewinnt.	

Zweite Veränderung.

1.	(E2 — E4)	(E7 — E5)
2.	(F2 — F4)	(E5 — F4:)
3.	(L F1 — c4)	B7 — B5

mit diesem Opfer gewinnt Schwarz einige Züge, kann aber doch das Spiel höchstens gleich stellen. Weiss spielte jetzt nicht gut 4. L c4 - F7‡, K E8 - F7:; 5. D D1 - H5†, G7 - G6; 6. D H5 - D5†, K F7 - G7; 7. D D5 - A8:, da nun Schw. mit S B8 - c6 in Vortheil käme.

4. [L c4 — B5:] D D8 — H4†

das Schach konnte um einen Zug eher geschehen und B7 - B5 darauf folgen. Die Stellung würde dann aber die nämliche sein. Zu bemerken ist hier noch, dass 4. c7 - c6; 5. L B5-c4, D7 - D5; 6. E4 - D5:, D D8 - H4†; 7. K E1 — F1, F4 — F3; 8. D2 — D4, F3 — G2‡; 9. K F1 — G2:, L F8 - D6; 10. S B1 - c3, S G8 - F6; 11. D D1 - E2†, K E8 — D8; 12. D E2 - F2 für Weiss vortheilhaft wäre.

5. K E1 — F1

Erste Fortsetzung. (2. Veränd.)

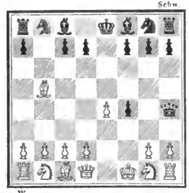
5. . . . . L c8 — B7 oder S G8 — F6, wie nachher.

6. S B1 — c3 S B8 — c6 auf L F8 - B4 folgt 7. D2 - D3, L B4 - c3:; 8. B2 — c3:, S G8 - F6; 9. T A1 - B1 u. s. w.

7.	D2 — D4	S G8 — F6
8.	D4 — D5	S c6 — E5
9.	S G1 — F3	S E5 — F3:
10.	D D1 — F3:	S F6 — H5
11.	G2 — G4	F4 — G3:
12.	K F1 — G2	L F8 — D6
13.	E4 — E5	L D6 — E5:
14.	L B5 — D7‡	K E8 — D7:
15.	D F3 — F5†	K D7 — D6
16.	S c3 — E4†	K D6 — D5:
17.	T H1 — D1†	K D5 — c6

18. DF5—D7† und gewinnt. Auf 17. KD5—c4 wäre 18. DF5—F1† geschehen.

Zweite Fortsetzung. (2. Veränd.)



5.	SG8—F6

die Spielart 5. G7-G5; 6. SB1-c3, LF8—G7; 7. D2—D4, SG8—E7; 8. SG1-F3 würde den Varianten des dritten und zweiten Spieles sehr ähnlich werden.

6.	SG1—F3	DH4—H6
7.	D2—D3	SF6—H5
8.	SF3—H4	G7—G6
9.	G2—G4	LF8—E7
10.	G4—H5:	LE7—H4:
11.	DD1—G4	DH6—G5
12.	DG4—G5:	LH4—G5:
13.	SB1—c3 und steht besser.	

Dritte Veränderung.

1.	(E2—E4)	(E7—E5)
2.	(F2—F4)	(E5—F4:)
3.	(LF1—c4)	D7—D5

dieser Zug verschafft dem schwarzen Spiele Freiheit und gleicht die Partie aus.

4. Lc4—D5: oder A.

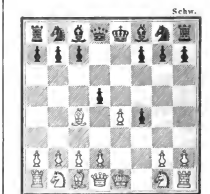
4.	. . . .	SG8—F6

5. SB1—c3. Weiss könnte den zurückgewonnenen Bauer auch durch DD1-E2 oder -F3 behaupten.

5.	. . . .	LF8—B4
6.	SG1—F3	LB4—c3:
7.	D2—c3:	c7—c6
8.	LD5—c4	DD8—D1‡
9.	KE1—D1:	0—0
10.	Lc1—F4:	SF6—E4:

11. TH1—E1 und das Spiel muss unentschieden bleiben. Das Opfer des Damenbauern hat also kein entscheidendes Resultat herbeigeführt.

A. zur dritten Veränderung.



4. E4—D5: LF8—D6, fehlerhaft wäre die Spielart DD8-H4†: 5. KE1-F1, F4—F3; 6. Lc4-B5†, c7—c6; 7. SG1—F3:.

5.	SG1—F3	Lc8—G4
6.	0—0	SG8—E7
7.	D2—D4	SB8—D7
8.	Lc4—B3	G7—G5
9.	c2—c4	B7—B6

10.	Sb1—c3	0—0
11.	Sc3—e4	f7—f6

Das Spiel steht gleich.

Vierte Veränderung.

1.	(e2—e4)	(e7—e5)
2.	(f2—f4)	(e5—f4:)
3.	(Lf1—c4)	f7—f5

Erste Spielart. (4. Veränd.)

4. [Dd1—e2], auf 4. Lc4-g8: folgt Dd8—h4† mit Vortheil für Schwarz.

4.	. . . .	Dd8—h4†
5.	Ke1-f1 od.-d1	f5—e4:
6.	De2—e4:†	Lf8—e7

7. d2—d4, bei 7. Sb1—c3, Sg8—f6; 8. De4—e2, Sb8-c6; 9. Sg1-f3, Dh4-h5; 10. Th1-e1, Ke8-d8 bleibt Schw. im Vortheil.

7.	. . . .	Sg8—f6
8.	De4—f4:	Dh4—f4:

Die Spiele stehen gleich, nur hat Weiss die Fähigkeit verloren zu rochiren. Die nächsten Spielarten sind für Weiss nachtheilig.

Zweite Spielart. (4. Veränd.)

1.	(e2—e4)	(e7—e5)
2.	(f2—f4)	(e5—f4:)
3.	(Lf1—c4)	(f7—f5)
4.	Sb1—c3	Dd8—h4†
5.	Ke1—f1	[f5—e4:]

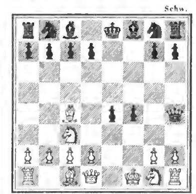
6. Sc3—e4: oder s. den Anhang.

6.	. . . .	c7—c6
7.	Sg1—f3	Dh4—e7
8.	Kf1—f2	Sg8—f6
9.	Se4—f6:†	De7—f6:
10.	Th1—e1†	Ke8—d8
11.	d2—d4	d7—d5
12.	Lc4—d3	Lf8—d6

u. s. w.

Anhang zur zweiten Spielart.

Schw.



W.

6.	Dd1—e2	Ke8—d8
7.	Sc3—e4:	c7—c6
8.	Sg1—f3	Dh4—e7
9.	Se4—g5	d7—d5
10.	De2—e7:†	Kd8—e7:

11. Lc4—d3 g7—g6, wonach Schw. im Vortheile bleibt.

Dritte Spielart. (4. Veränd.)

1.	(e2—e4)	(e7—e5)
2.	(f2—f4)	(e5—f4:)
3.	(Lf1—c4)	(f7—f5)
4.	Sg1—h3	Dd8—h4†
5.	Sh3—f2	f5—e4:

6. Lc4—g8:, auf 6. 0-0 folgt Lf8—c5.

6.	. . . .	Th8—g8:

7. Dd1—e2, bei 7. Sb1—c3, c7—c6; 8. Sc3—e4:, d7—d5; 9. Se4-c3, Lc8-e6; 10. d2—d4,

Lf8—d6 behält Schw. den Bauer f4 und das bessere Spiel.

7.	. . . .	d7—d5
8.	c2—c4	Sb8—c6
9.	c4—d5:	Sc6—d4
10.	De2—e4†	Dh4—e7

e4—e3 würde die Antwort auf 10. De2—c4 sein.

11.	De4—e7†	Lf8—e7:
12.	Ke1—d1	Le7—h4 und gewinnt.

Das Königsspringergambit.

Das Gambit des Königsspringers, zu dem wir jetzt übergehen, ist, theoretisch betrachtet, ein incorrectes Spiel, denn der Gambitbauer kann nicht zurückgewonnen werden. Der Angriff ist aber gegen die besten Vertheidigungszüge (3. g7—g5 u. s. w.) lebhafter als im Läufergambit und lässt erst sehr spät einen sicheren Gegenangriff zu. Wir können uns übrigens nur auf die Anführung der hauptsächlichsten Varianten beschränken.

Es lassen sich zunächst zwei Systeme des Angriffs unterscheiden, je nachdem Weiss die Kette der Bauern f4 und g5 früher oder später zu trennen sucht. Das sechste Spiel mit dem Gambit des Allgaier gehört dem ersteren Systeme an und zeichnet sich dadurch aus, dass der Springer f3 vertrieben wird und zum Angriff auf f7 vordringt, was der Partie einen eigenthümlichen Charakter giebt. In den Spielen des zweiten Systems wird der Springer hingegen im Fall eines Angriffs fast immer auf f3 preisgegeben oder nach e1 zurückgezogen, denn Schwarz ist in diesem Falle schon so weit entwickelt, dass der Springer auf g5 oder e5 keinen Platz mehr findet. Auch die Vertheidigung kennt zwei verschiedene Spielarten, deren erstere dahin zielt, die Bauern g5 und f4 auf diesen Feldern gegen alle Angriffe möglichst zu erhalten. Die zweite, aber weniger empfehlenswerthe, lässt g5, ehe h2—h4 geschehen ist, gegen den Springer f3 vorrücken und veranlasst das Opfer desselben im Gambit Muzio.

Bevor wir jedoch auf diese Spielarten eingehen, müssen wir zunächst im fünften Spiele feststellen, dass überhaupt die Deckung des Bauern durch g7—g5 nothwendig ist.

Das abgelehnte Gambit betrachten wir im elften Spiele.

Fünftes Spiel.

1. E2 — E4 E7 — E5
2. F2 — F4 E5 — F4:
3. S G1 — F3

Um den Bauer genügend zu decken, ist jetzt 3. G7 — G5 erforderlich, alle andern Züge würden mindestens die Ausgleichung des Spiels zur Folge haben. 3. S G8 - F6 ist schon wegen 4. D2 — D3 unrichtig und 3. D7 — D6 wird durch 4. L F1 - c4, L c8 - E6; 5. L c4 - E6: unwirksam. 3. L F8 - E7 ist ebenfalls incorrect, aber es kann zu interessanten Varianten führen, die wir wenigstens andeuten müssen.

3. . . . . *L F8 — E7*
4. L F1 — c4 L E7 — H4†
5. [K E1 — F1] oder s. die Veränderung.
5. . . . . L H4 — F6
6. E4 — E5 L F6 — E7
7. D2 — D4 D7 — D5
8. L c4 — E2 G7 — G5
9. H2 — H4 G5 — G4
10. S F3 — H2 F4 — F3
11. G2 — F3: G4 — G3
12. S H2 — G4 L E7 — H4:
13. S B1 — c3 c7 — c6
14. K F1 — G2 H7 — H5
15. S G4 — E3 L H4 — G5
16. F3 — F4 L G5 — F4:
17. L E2 — H5: S G8 — H6
18. D D1 — F3 mit gutem Spiel.

Veränderung.

Schw.

W.

5. G2 — G3 F4 — G3:
6. 0 — 0 . G3 — H2‡
7. K G1 — H1

Diese Spielart der Weissen führt den Namen des „Gambit Cunningham", ist aber weniger correct. Interessant bleibt jedoch die Stellung des Königs hinter einem feindlichen Bauer, der ihm zum Schutze dient. Das beste Gegenspiel ist, wie öfters im Gambit, das Opfer des Damenbauern.

Erstes Gegenspiel. (Veränd.)

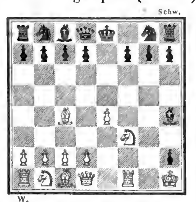
7. . . . . L H4 — F6, auf L H4 - E7 erlangt Weiss mit 8. L c4 - F7‡ und 9. S F3 - E5† Vortheil. Der Zug 7. L H4 — F6 geschah, um den Punkt F7 zu decken. Wenn darauf 8. S F3 - E5 folgt, würde der Läufer nicht nehmen, sondern es geschähe besser 8. D7 — D5.

8.	E4—E5	D7—D5
9.	E5—F6:	SG8—F6:
10.	Lc4—B3	Lc8—E6
11.	D2—D4	H7—H6

Wir sind geneigt, die Partei mit den drei freien Bauern für etwas stärker zu halten. Weiss wird indess suchen, die Bauern in einer Position so fest zu stellen, dass sie nicht ohne Verlust weiter vorrücken können. Schw. wird hingegen, um dies zu vermeiden, die Bauern nicht allein stets in einer sichern Stellung erhalten, sondern, wenn er den einen oder andern als Spitze vorrückt, darauf achten, dass die eigenen Figuren, namentlich der Läufer, die nächsten Felder vor den Bauern beherrschen und dadurch ihr weiteres Vordringen sichern.

Zweites Gegenspiel. (Veränd.)

Schw.



W.

7.	. . . .	LH4—G3

Die folgenden Züge mögen als einzelnes Beispiel für die vielen eleganten Varianten dieses Gambits dienen.

8.	SF3—E5	LG3—E5:
9.	DD1—H5	DD8—E7
10.	TF1—F7:	DE7—c5
11.	TF7—F8†	KE8—E7
12.	D2—D4	Dc5—D4:
13.	Lc1—G5†	SG8—F6
14.	LG5—F6‡	G7—F6:
15.	DH5—F7†	KE7—D6
16.	SB1—c3	TH8—F8:
17.	DF7—F8‡	KD6—c6
18.	DF8—B4 und gewinnt.	

Drittes Gegenspiel. (Veränd.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

7.	. . . .	[D7—D5]
8.	Lc4—D5:	SG8—F6

LH4—F6 würde die Antwort auf 8. E4—D5: gewesen sein.

9. LD5—F7‡, bei 9. SF3-H4:, SF6-D5:; 10. E4-D5:, DD8-H4:; 11. DD1-E2†, KE8-D8; 12. DE2-H2:, DH4-H2‡; 13. KH1-H2:, F7—F6 gewinnt Schw. durch seine Freibauern.

9.	. . . .	KE8—F7:
10.	SF3—H4:	TH8—F8
11.	D2—D4	KF7—G8

Gegenwärtig ist Weiss zwar im Besitz des Centrums, hingegen hat Schw. eine sichere Stellung mit dem Könige hinter zwei g a n z freien Bauern eingenommen. Wir geben deshalb dem schwarzen Spiele den Vorzug.

Sechstes Spiel.

1. E2 — E4 E7 — E5
2. F2 — F4 E5 — F4:
3. S G1 — F3 [G7 — G5]

Dieser Zug giebt dem Spiele auf der Seite des Königs eine grosse Schwäche, ist aber nothwendig.

4. H2 — H4 G5 — G4

L F8 - E7 oder F7 - F6 wären schwache Züge. Letzterer hätte 5. S F3 - G5: zur Folge.

Erster Angriff.

„Gambit des Allgaier.“

5. S F3 — G5 H7 — H6

Es wäre auch keine schlechte Spielart, erst D7 — D5 und nach E4 — D5: dann H7 — H6 zu thun.

6. S G5 — F7: K E8 — F7:
7. D D1 — G4: S G8 — F6
8. D G4 — F4: [L F8 — D6]

Dieser unregelmässige Zug vernichtet hier den Angriff der Weissen.

9. L F1 — c4† K F7 — G7
10. D F4 — F3 S B8 — C6

u. s. w.

Wäre das Schach des Läufers (c4†) schon im 7ten Zuge erfolgt, so musste D7 — D5; 8. L c4 — D5:†, K F7 — E8 geschehen, aber nicht 8. K F7 - G7, da hierauf 9. L D5 - B7: folgen konnte. Die fernere Vertheidigung nach 8. K F7 — E8 hätte darin bestanden, den Bauer F4 vorzurücken, damit Weiss nicht die F-Linie für den Thurm frei machen könne. H4 wäre ferner angegriffen gehalten worden, um überhaupt die kurze Rochade zu erschweren. Es konnte aber auch mit 8. K F7 - E8; 9. D2 — D4, S G8 - E7; 10. S B1 - c3, L F8 - G7 zum Vortheil für Schwarz fortgefahren werden.

Zweiter Angriff.

Schw.

W.

5. S F3 — E5. Dieser Zug gewährt einen viel nachhaltigeren Angriff als S F3 - G5. Die beste Vertheidigung dagegen ist nicht H7 - H5, welches wir zuerst betrachten, sondern 5. S G8 - F6. Die Vertheidigung überhaupt ist aber nicht leicht.

5. . . . . H7 — H5, in den Veränderungen wird 5. D7 - D6; 5. *L F8 — E7* und 5. [S G8 — F6] erläutert.

6. L F1 — c4 T H8 — H7

Hier entsteht die Frage, ob man nicht besser mit S G8 - H6 deckt, aber abgesehen davon, dass 7. D2 — D4,

d7—d6; 8. Se5—d3, f4—f3; 9. g2-f3:, Lf8-e7; 10. Lc1-e3 oder -f4, analog wie in einer späteren Variante bei 6. Th8-h7, dann folgen kann, würde auch die Fortsetzung 10. Lc1—g5, Le7—g5:; 11. h4-g5:, Dd8-g5:; 12. Dd1-d2, Dg5-d2:; 13. Sb1-d2:, Sh6-g8; 14. Sd3-f4, h5-h4; 15. f3-g4:, Lc8-g4:; 16. Ke1-f2 den Bauer schliesslich zurückgewinnen. Wir bemerken noch, dass auch 9. g2-g3, d6—d5; 10. e4—e5:, Sh6—f5; 11. Ke1-f2, Sf5-d4:; 12. Lc1-g5 für Schw. nicht günstig wäre.

7. d2—d4 f4—f3

bei Dd8-f6; 8. c2-c3, Lf8-d6; 9. Se5-d3, f4—f3; 10. g2—f3:, Ld6-g3†; 11. Ke1-f1, d7—d6; 12. Lc1-g5, Df6-f3‡; 13. Dd1-f3:, g4—f3:; 14. Th1-g1, Lg3-h2; 15. Tg1-h1 bleibt das Spiel unentschieden.

8. g2—g3. Wenn der Bauer besser genommen wurde, so folgte d7—d6; 9. Se5—d3, Lf8—e7; 10. Lc1-e3 oder -f4, wie im Zusatz zum zweiten Angriff.

Erstes Gegenspiel. (2. Angr.)

8. . . . . d7—d6

9. Se5—d3

Auf den ersten Blick hält man die Position der Schw. wegen des vorrückenden Bauern f3 für günstig. Auch scheint dem Angriffe gegen den Punkt f7 durch Lc8-e6; 10. d4—d5, Le6—d7 vorgebeugt werden zu können, aber es folgt sogleich, um das Spiel nicht absperren zu lassen, e4-e5 und Weiss behauptet dann seinen Angriff. Auch bei jeder andern Vertheidigung bleibt die Stellung der schw. Stücke, namentlich des Thurmes auf h7 und des Königs, sowie das drohende Vorrücken der feindlichen Mittelbauern sehr unbequem. Dessen ungeachtet halten wir das schwarze Spiel bei umsichtiger Führung für etwas stärker. Uebrigens sei noch bemerkt, dass auch das Opfer von Springer und Läufer gegen f7 und den Thurm Weiss nicht die Oberhand geben konnte. Wenn Schw. statt 7. f4-f3 sogleich d7-d6 zöge, so würde jenes Opfer wirksamer sein, denn Weiss könnte noch den Bauer f4 gewinnen, und mit dem Thurme bei der Rochade nach g1 eine freie Linie besetzen. Die Spielart 9. Lc1-g5, Lf8-e7; 10. Lg5-e7:, Sg8-e7:; 11. Se5-d3, Se7-g6 ist für Schw. günstig.

9. . . . . Sg8—e7

10. Sd3—f4 Sb8—d7

11. Sb1—c3 c7—c6

Der letze Zug der Schw. ist natürlich, aber nicht nothwendig. Die beste Methode der Vertheidigung besteht darin, die Springer nach g6 und b6 zu bringen und wo möglich die Rochade nach c8 zu erreichen. Die Auflösung des Centrums oder dessen Schwächung durch veranlasstes Vorziehen eines der bei-

den Bauern wird demnächst erstrebt werden müssen. Schw. sucht dadurch die Gleichheit der Position insofern herzustellen, dass das Spiel für beide Theile entweder abgeschlossen oder geöffnet wird, während es bisher nur beliebig von Weiss geschlossen gehalten wurde.

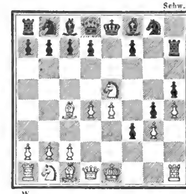
12. Ke1 — f2   Lf8 — g7

Den Zug des Königs wollen wir nicht tadeln, aber es scheint uns noch vortheilhafter, nach c1 zu rochiren, was allerdings die Züge Lc1 - e3 nnd Dd1 - d2 voraussetzt. Es wird dabei aber der Thurm der Dame und leicht auch der des Königs das Centrnm nnterstützen. Alle Stücke sind dann für den Angriff in der Mitte gegen den König vortrefflich disponirt und Weiss kann oft mit Vortheil sein bisher geschlossenes Spiel öffnen und in eine Figurenpartie übergehen.

13.	Dd1 — d3	Th7 — h8
14.	Lc1 — d2	Ke8 — f8
15.	Ta1 — e1	Dd8 — b6
16.	Ld2 — e3	Db6 — c7
17.	Lc4 — e6	b7 — b5
18.	b2 — b4	Sd7 — b6
19.	Le6 — b3	a7 — a5
20.	a2 — a3	a5 — a4
21.	Lb3 — a2	Lc8 — b7
22.	e4 — e5	d6 — d5
23.	e5 — e6	Lb7 — c8
24.	Le3 — c1	Dc7 — d6
25.	e6 — f7:	Kf8 — f7:
26.	Sc3 — e4	Dd6 — c7
27.	Se4 — g5†	Kf7 — g8
28.	Te1 — e7:	Dc7 — e7:
29.	Th1 — e1	De7 — f6
30.	Te1 — e8†	Lg7 — f8
31.	Sf4 — g6	Lc8 — f5
32.	Dd3 — f5: und gewinnt.	

Zweites Gegenspiel. (2. Angr.)

Schw.



W.

8.	. . . .	[Sb8 — c6]
9.	Se5 — c6:	d7 — c6:
10.	Lc1 — f4	Dd8 — e7

Die Position ist jetzt für Schw. weit weniger bedrängt, als im vorigen Gegenspiel, auch ist bereits eine Figur getauscht. Weiss konnte aber, wie der schon vorher erwähnte Zusatz zeigt, den Angriff vom 8ten Zuge an besser leiten.

Zusatz zum zweiten Angriff.

(s. das vorhergehende Diagramm; der Bauer g3 ist jedoch zurück auf g2 zu stellen.)

8. g2 — f3: statt 8. g2 - g3

8.	. . . .	d7 — d6
9.	Se5 — d3	Lf8 — e7

10. Lc1 — e3, für manche Fälle mag es noch vortheilhafter sein,

Lc1-F4 zu ziehen. Diese beiden Varianten sind stärker als 10. Lc1-G5, LE7-G5:; 11. H4-G5:, DD8-G5:; 12. F3-F4, DG5-G7, welches den Schwarzen, wegen der frei werdenden Bauern H5 und G4, das bessere Spiel einränmt.

10. . . . . LE7—H4†

11. KE1—D2 G4—F3:

12. DD1—F3: Lc8—G4

13. DF3—F4, falls der Läufer auf F4 stände, würde die Dame nach E3 gehen.

13. . . . . SB8—c6

besser mag SB8-D7 sein. Vermuthlich kann Schw. dann seinen Baner mit Erfolg behaupten.

14. SB1—c3 Sc6—D4:

15. TA1—F1 LH4—F6

16. Sc3—D5 LF6—H8

17. DF4—G4: H5—G4:

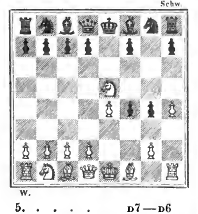
18. TH1—H7: SD4—F3†

19. TF1—F3: G4—F3:

20. TH7—H8: und gewinnt.

Erste Veränderung. (2. Angr.)

Schw.



W.

5. . . . . D7—D6

Schw. sucht durch diesen Zug den Angriff zu erlangen, während F4 isolirt wird. Das Spiel dreht sich dabei um Vertheidignng dieses Bauern nnd gleicht sich aus.

6. SE5—G4: LF8—E7

7. D2—D4 LE7—H4†

8. SG4—F2 LH4—G3

9. SB1—c3. Wenn die Dame nach F3 ging, so geschah DD8-F6 und dann SG8-E7-G6. 9. DD1-F3 musste hingegen erfolgen, wenn 8. DD8—G5 geschehen wäre. Es konnte dann etwa folgen: LH4-G3: 10. SB1-c3, SG8-F6; 11. Lc1-D2, wobei Weiss den isolirten Bauer erobern wird, da als Antwort auf Lc8-G4 immer DF3-G3: nehmen kann.

9. . . . . SG8—F6

10. LF1—E2 SB8—c6

11. LE2—F3 DD8—E7

12. KE1—F1 Lc8—D7

13. Sc3—D5 SF6—D5:

14. E4—D5: Sc6—D8

15. SF2—E4 F7—F5

16. SE4—G3: F4—G3:

17. Lc1—F4 SD8—F7

18. LF4—G3: 0—0—0

19. LG3—H4 SF7—G5

Das Spiel scheint ausgeglichen zu sein.

Zweite Veränderung. (2. Angr.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

5. . . . . *LF8—E7*

Dieser anscheinend starke Zug gleicht in der That, ebenso wie

DD8—E7; 6. D2—D4, F7—F5; 7. [LF1—c4] die Partie nur aus. Das beste Gegenspiel besteht in 6. LF1-c4, LE7-H4†; 7. KE1-F1, D7-D5; 8. Lc4-D5: u. s. w. Weiss kann indess auch das Spiel durch 6. SE5-G4:, LE7-H4†; 7. SG4-F2 gleich machen, unrichtig wäre aber folgende Spielart:

6. *Dd1—g4:* D7—D6
7. DG4—G7 LE7—H4†

auf D6-E5: würde 7. LF1-B5† und dann DG7-H8: folgen.

8. KE1—D1 D6—E5:
9. DG7—E5† oder DG7—H8:, wie unter A.

9. . . . . DD8—E7
10. DE5—H8: Lc8—G4†
11. LF1—E2 LG4—E2†
12. KD1—E2: DE7—E4†
13. KE2—D1 DE4—G2:
14. DH8—E5† LH4—E7
15. DE5—B5† SB8—c6
16. DB5—F1 DG2—G4†
17. DF1—E2 F4—F3
18. DE2—F1, auf DE2—F2 geschähe LE7—c5.

18. . . . . F3—F2†
19. DF1—E2 DG4—G2
20. TH1—F1 Sc6—D4 und steht im Vortheil.

A. (2. Veränd. 2. Angr.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

5. . . . . (LF8—E7)
6. (DD1—G4:) (D7—D6)
7. (DG4—G7) (LE7—H4†)
8. (KE1—D1) (D6—E5:)
9. DG7—H8: Lc8—G4†
10. LF1—E2 [DD8—G5]
11. TH1—H4:, auf SB1-c3 geschähe SB8-c6.

11. . . . . LG4—E2†
12. KD1—E2: DG5—G2†
13. KE2—D3 SB8—c6
14. c2—c3 0—0—0†
15. KD3—c2 DG2—E4†
16. Kc2—D1 DE4—F3†
17. KD1—c2 DF3—D3†
18. Kc2—D1 SG8—H6

der Springer kann ungedeckt herauskommen, da Schw. durch F4-F3 gewinnen würde, wollte Weiss seine Dame jetzt für Thurm und Springer aufgeben.

19. DH8—F6 SH6—F5
20. TH4—H1 F4—F3 und gewinnt.

Dritte Veränderung. (2. Angr.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

5. . . . . [SG8—F6]

Erste Fortsetzung.

6. LF1—c4 DD8—E7

dieser Zug gewährt eine sichere Vertheidigung, noch besser ist aber D7-D5, wie im Anhange.

7. D2—D4, unter C. betrachten wir 7. SE5—G4:

7. . . . . D7—D6
8. Lc4—F7† KE8—D8

zu bemerken ist hier, dass für Weiss 8. SE5-F7:, DE7-E4†; 9. DD1-E2, DE4-E2†; 10. KE1-E2:, D6-D5;

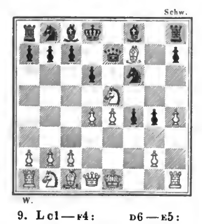
11. S F7 - H8:, D5 — C4: nachtheilig wäre.

9. L F7 — B3, unter B. führen wir 9. L c1 - F4: aus.

9. . . . . D6 — E5:
10. D4 — E5 ⧺ L c8 — D7
11. E5 — E6, bei 11. E5 — F6:, D E7 — E4 ⧺ (gegen D E7 — F6: geschähe 12. G2 - G3); 12. D D1 — E2, D E4 — F5 hat Schw. das bessere Spiel. Auch bei 12. K E1 — F1, L F8 - D6; 13. S B1 — c3, D E4 — F5 ist Schw. etwas im Vortheil, jedoch darf er nicht zu früh mit F4 — F3 vorgehen.

11.	. . . .	K D8 — c8
12.	E6 — D7 ⧺	S B8 — D7:
13.	0 — 0	D E7 — c5 †
14.	K G1 — H1	D c5 — H5
15.	D D1 — E1	G4 — G3
16.	T F1 — F4:	L F8 — D6 und gewinnt.

B. (1. Fortsetz. 3. Veränd. 2. Angr.)

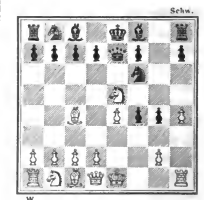


9. L c1 — F4: D6 — E5:
10. D4 — E5 ⧺ L c8 — D7

Weiss könnte nun mit 11. L F7 - D5, S F6 - D5:; 12. L F4 - G5, K D8 - c8; 13. L G5 - E7:, S D5 - E7: die Dame für drei Officiere gewinnen, verlöre dann aber bald E5 und wäre im Nachtheil.

11.	E5 — E6	K D8 — c8
12.	E6 — D7 ⧺	S B8 — D7:
13.	L F7 — D5	c7 — c6 und gewinnt.

C. (1. Fortsetz. 3. Veränd. 2. Angr.)



7. S E5 — G4: S F6 — E4:
8. D D1 — E2 S E4 — G3

D7 - D5 wäre die richtige Antwort auf 8. 0 — 0 gewesen.

9.	D E2 — E7 ⧺	L F8 — E7:
10.	T H1 — H2	S B8 — c6
11.	S G4 — H6	S c6 — D4
12.	L c4 — F7 ⧺	K E8 — F8
13.	L F7 — B3	S D4 — B3:
14.	A2 — B3:	D7 — D5 und

gewinnt den Springer auf H6.

Anhang der ersten Fortsetzung. (3. Veränd. 2. Angr.)

Schw.

W.

6.		d7 — d5

7. e4 — d5:, unter D. ist 7. Lc4 - d5: ausgeführt.

7.		Lf8 — d6
8.	d2 — d4	Sf6 — h5

9. Dd1 — d3, bei 9. Se5 — g4:, Sh5 — g3; 10. Th1 - h2 oder - g1, Dd8 — e7 ist Schw. ebenfalls im Vortheil. Nach 10. Th1 - g1 kann auch Dd8 - h4: folgen.

9.		f7 — f6
10.	Lc4 — b5†	Ke8 — f8
11.	Se5 — c4	Sh5 — g3
12.	Th1 — h2	Lc8 — f5
13.	Dd3 — d2	Dd8 — e7†
14.	Ke1 — d1	Sg3 — e4
15.	Dd2 — e1	g4 — g3 und gewinnt.

D. (Anhang der 1. Fortsetz. 3. Verth. 2. Angr.)

(s. das vorhergehende Diagramm mit Hinzufügung von 6. d7 - d5.)

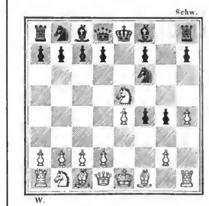
7.	Lc4 — d5:	Sf6 — d5:
8.	e4 — d5:	Lf8 — e7
9.	Se5 — g4:	Th8 — g8
10.	Sg4 — f2	Dd8 — d5:
11.	Dd1 — f3	Dd5 — f3:
12.	g2 — f3:	Sb8 — c6

13. c2 — c3, oder 13. Sb1 - c3, Sc6 - d4; 14. Sc3 - d5, Sd4 - c2‡; 15. Ke1 — d1, Lc8 — f5 und steht besser.

13.		Sc6 — e5
14.	d2 — d4	Se5 — f3‡
15.	Ke1 — e2	Sf3 — h4:
16.	Lc1 — f4:	Lc8 — g4†
17.	Sf2 — g4:	Tg8 — g4: und

ist im Vortheile.

Zweite Fortsetzung. (3. Veränd. 2. Angr.)



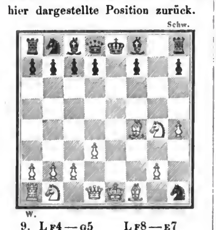
6.	Se5 — g4:	Sf6 — e4:

Wenn jetzt 7. Dd1 - e2 geschieht, so folgt Dd8 - e7, auf 7. d2 - d4 antwortet Schw. hingegen mit Lf8 - e7.

7.	d2 — d3	Se4 — g3
8.	Lc1 — f4:	[Sg3 — h1:]
9.	Dd1 — e2†	Dd8 — e7
10.	Sg4 — f6†	Ke8 — d8

11. Lf4—c7‡ Kd8—c7:
12. Sf6—d5† Ke7—d8
13. Sd5—e7: Lf8—e7:
14. Sb1—c3 Th8—e8 und

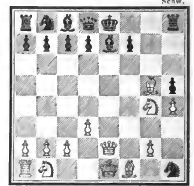
ist beträchtlich im Vortheil. Weiss kann den Springer h1 nicht erobern. Wir müssen übrigens noch eine andere Spielart beim 9ten Zuge erwähnen und gehen deshalb auf die hier dargestellte Position zurück.



9. Lf4—g5 Lf8—e7

auf f7-f6 folgt 10. Sg4-f6‡ und Dd1-e2 mit starkem Angriff.

10. Dd1—e2 [h7—h5]



11. Sg4—f6† Ke8—f8, bei 11. De2-e5, f7-f6; 12. Sg4-f6‡, Ke8-f7; 13. De5-d5†, Kf7-g7 gewinnt Schw.

12. De2—e5 [Sb8—c6] oder auch d7-d6.

13. Se5—d7‡ Kf8—g8 und hat ein gutes Spiel.

Siebentes Spiel.

Das vorige Spiel lehrte die Vertheidigung gegen den frühen Durchbruch der Bauernkette. Gegenwärtig soll der Angriff geändert werden. Zunächst wollen wir dabei auf einige fehlerhafte Gegenzüge hinweisen. Die Erläuterung der correcten Vertheidigung gegen den ausdauerndsten Angriff versparen wir für das folgende Spiel.

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. Sg1—f3 g7—g5
4. Lf1—c4

4. c7-c6 hätte die Rochade oder h2-h4 zur Folge. Das freiwillige Auflösen der Bauern durch g5-g4 wird aber Gegenstand des neunten und zehnten Spieles sein.

Erstes Gegenspiel.

4. . . . . *Dd8—e7*

Der Zweck dieses Zuges, augenblicklich eine Deckung des Bauern E4 zu erheischen, geht verloren, da Schw. nach Wegnahme des Bauern, wegen der Stellung von Dame und König auf einer Linie, in Verlegenheit geräth.

5. [D2 — D4] De7 — E4†

oder Lf8-G7 wie im Anhange.

6. Ke1 — F2 De4 — F5
7. Th1 — E1† Lf8 — E7
8. Te1 — E5 Df5 — G4

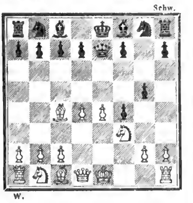
Df5-F6 hätte Sb1-c3 zur Folge.

9. Lc4 — F7† Ke8 — F8
10. Lf7 — G8: Th8 — G8:
11. Dd1 — D3 Tg8 — G7
12. Te5 — F5† Kf8 — G8
13. H2 — H3 Dg4 — G3†

Die Position der Dame ist nun schlecht.

14. Kf2 — F1 D7 — D6
15. Sb1 — c3 Lc8 — F5:
16. Dd3 — F5: G5 — G4
17. Lc1 — F4: u. s. w.

Anhang zum ersten Gegenspiel.



5. . . . . Lf8 — G7

6. Sb1 — c3 G5 — G4

Gewöhnlich wenn der Springer F3 angegriffen wird und auf G5 oder E5 keinen guten Platz findet, lässt man ihn nehmen, um Zeit zu einer auffallend starken Entwickelung der übrigen Streitkräfte zu gewinnen. Einige Beispiele werden den Angriff augenscheinlich machen, für welchen sich aber wohl keine ganz bestimmten Regeln im Voraus geben lassen. Schw. wird den Punkt F7 decken, seine Steine möglichst concentriren nnd gegen die des Gegners abtauschen, vor Allem aber den König sicher zu stellen suchen. Der Charakter der Partie ist durch das Opfer entschieden. Weiss muss schnell zu einer Figurenpartie übergehen und sein Centrum deshalb zur Unterstützung des Angriffs vorrücken und öffnen. Nur selten tritt der Fall ein, dass Weiss drei Bauern für den Officier erhält. Ist er dann noch im Besitze seines Centrums, so wird er das geschlossene Spiel beizubehalten suchen und sich auf die Stärke der Bauern verlassen.

7. 0 — 0 G4 — F3:
8. Sc3 — D5 F3 — G2:
9. Tf1 — F2 De7 — D8
10. Lc1 — F4: D7 — D6
11. Dd1 — H5 Lc8 — E6

c7-c6 hätte auch Lf4-G5 zur Folge.

12. Lf4 — G5 Dd8 — D7
13. Sd5 — c7† Dd7 — c7:
14. Lc4 — E6: mit der Aussicht auf den Gewinn der Partie.

Zweites Gegenspiel.

1.	(E2 — E4)	(E7 — E5)
2.	(F2 — F4)	(E5 — F4:)
3.	(S G1 — F3)	(G7 — G5)
4.	(L F1 — c4)	*D7 — D6*
5.	H2 — H4	G5 — G4
6.	S F3 — G5	S G8 — H6
7.	D2 — D4	L F8 — G7

Wenn hier F7 — F6 geschah, so konnte der Springer nach E6 gehen, es wäre aber besser L c1 - F4: zu ziehen.

8.	L c1 — F4:	S B8 — c6
9.	c2 — c3	S c6 — A5
10.	L c4 — D3	F7 — F6
11.	D D1 — D2	S H6 — G8
12.	D4 — D5	c7 — c5
13.	L D3 — B5†	K E8 — E7
14.	B2 — B4	c5 — B4:
15.	c3 — B4:	F6 — G5:
16.	L F4 — G5‡	L G7 — F6
17.	B4 — A5:	H7 — H6
18.	L G5 — F6‡	S G8 — F6:

19. L B5 — D3 und ist im Vortheile.

Achtes Spiel.

1.	E2 — E4	E7 — E5
2.	F2 — F4	E5 — F4:
3.	S G1 — F3	G7 — G5
4.	L F1 — c4	L F8 — G7

Der Angriff kann auf zweierlei Art fortgesetzt werden. Zuvörderst erörtern wir 5. H2 - H4, welches direct auf Sprengung der Bauern und auf Vereinzelung von F4 abgesehen ist. Später betrachten wir G2 - G3, dem aber noch andere, das weisse Spiel zunächst mehr entwickelnde Züge vorauf gehen müssen.

Erster Angriff.

5. H2 — H4 H7 — H6

Das Vorrücken des Bauern nach H4 nöthigt Schw. zu dem Gegenzuge H7 - H6, obgleich danach der Springer G8 auf seinem Platze eingeschlossen steht.

6. D2 — D4 D7 — D6

Der nächste Zug des Weissen wird entweder die Rochade oder c2 - c3 sein. S B1 - c3 ist weniger gut, weil der Springer dort keine bedeutende Wirksamkeit hat und das Centrum ohne Unterstützung bleibt, auch der Dame der im Gambit des Königsspringers sehr wichtige Ausgang nach B3 benommen ist.

Erste Spielart.

7.	S B1 — c3	c7 — c6
8.	H4 — G5:	H6 — G5:
9.	T H1 — H8:	L G7 — H8:
10.	K E1 — F2 oder s. den Zusatz.	
10.	. . . .	G5 — G4

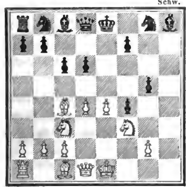
11. Dd1—h1 Lh8—g7

dieser Zug ist besser als Dd8-f6 oder g4-f3:.

12. Dh1—h5 d6—d5
13. Sc3—d5: c6—d5:
14. Lc4—d5: Dd8—e7
15. Sf3—g5 Sg8—f6
16. Ld5—f7† Ke8—f8
17. Dh5—g6 Sf6—e4†
18. Dg6—e4: De7—e4:
19. Sg5—e4: Lg7—d4†
20. Kf2—f1 Kf8—f7:
21. Se4—d6† Kf7—e6 und gewinnt.

Zusatz zur ersten Spielart.

Schw.



W.

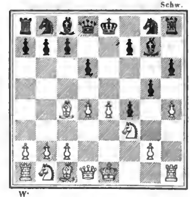
10. Sf3—e5 d6—e5:
11. Dd1—h5 Dd8—f6
12. d4—e5: Df6—g7
13. e5—e6 Lc8—e6:

Es kann auch Sg8-f6 gezogen werden, nur muss dann auf 14. e6-f7† nicht Ke8-f8 (wegen 15. Lc1-f4:), sondern Ke8-e7 geschehen.

14. Lc4—e6: Sg8—f6
15. Le6—f7† Ke8—e7
16. Dh5—g6 Dg7—f7: und gewinnt.

Zweite Spielart.

Schw.



W.

7. c2—c3. Dieser Zug ist im Gambit sehr wesentlich. Er deckt nicht allein d4, sondern gestattet der Dame auf b3 den Läufer c4 zu verstärken, b7 anzugreifen und auf b5 Schach zu drohen. Letzteres giebt zuweilen der Dame Gelegenheit, nach g5 zu gelangen.

Die Vertheidigung kann auf verschiedene Art erfolgen. Entweder rückt g5-g4, was gerade jetzt zu empfehlen ist, vor, oder es wird Dd8-e7, Sb8-d7-b6, S-c6 oder c7-c6 gezogen. G5-g4 hat zum Zweck, eine Figurenpartie mit rascher Entscheidung herbeizuführen, die andern Züge suchen hingegen das Spiel geschlossen zu erhalten und ohne Erweiterung des Terrains die schwarzen Streitkräfte besser zu ordnen. Sb8-d7-b6 entspricht, da es den Läufer c4, welcher ohne Zweifel im Gambit der lästigste Angriffsstein ist, bedroht, diesem letzteren Zwecke am besten.

Erstes Gegenspiel.

7. . . . . [G5 — G4]

Wenn für Weiss der Vortheil der bequemeren Position, ohne den Gewinn des Gambitbauern, aufhört, ist der Ausgang der Partie nicht mehr zweifelhaft. Das Uebergewicht des Bauern kann sich dann geltend machen. Dies würde eintreten, wenn gegenwärtig der Springer nach G1 zurückginge und D D8 - E7; D D1 - E2, S G8 - F6 darauf folgten. Weiss wird deshalb, um den Angriff nicht aufzugeben, den Springer opfern und L c1 - F4: nehmen. Auch D D1 - B3 könnte geschehen und D D8 — E7; 9. 0 — 0, G4 — F3: zur Folge haben.

8. L c1 — F4: G4 — F3:

9. D D1 — F3: L c8 — E6

Die Veränderung wird in einer gespielten Partie die Folgen des etwas weniger guten Zuges D D8 - E7 betrachten.

Nach L c8 - E6 entsteht die Frage, ob Weiss, da er bereits um eine Figur schwächer ist, dem Tausche ausweichen soll? D4 - D5 und L c4 - D3 bieten sich in dieser Beziehung dar, aber das Erstere würde dem Centrum alle Kraft nehmen und das Spiel in der Mitte jetzt zum Vortheil für den Vertheidigenden absperren. Der Rückzug L c4 — D3 wäre ein bedeutender Zeitverlust. Daher wird Weiss dem Tausch nicht ausweichen, sondern, um seine Steine möglichst zu entwickeln, S B1 — D2 ziehen.

10. S B1 — D2 S G8 — E7

L E6 - c4: und S B8 - D7 wäre minder gut, wie folgende Variante zeigen mag: 11. S D2 - c4:, S B8 - D7; 12. 0 - 0, D D8 - E7; 13. L F4 - D6:, c7 — D6:; 14. S c4 - D6‡, K E8 - D8, 15. S D6 - F7‡, K D8 - E8; 16. S F7 - D6†, K E8 - D8; 17. S D6 - F7†, K D8 - c8; 18. E4 - E5, T A8 - B8; 19. D F3 - G4, T H8 - H7; 20. D G4 - F5, T H7 - H8; 21. D F5 - G6 und gewinnt.

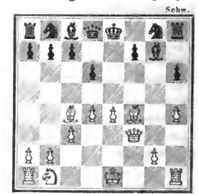
11. H4 — H5 L E6 — c4:

Hätte Weiss rochirt, so that dies Schw. nach dem Tausche auf c4 ebenfalls.

12. S D2 — c4: B7 — B5

13. S c4 — E3 S B8 — c6 und bleibt im Vortheile.

Veränderung des ersten Gegenspiels.



9. . . . , . D D8 — E7

10. S B1 — D2 S B8 — c6

11. D F3 — G3 F7 — F6

Das Spiel, in welchem eine Partei um einen Officier stärker ist,

lässt sich kaum an gewisse Regeln binden. Das Uebergewicht des Steins entschuldigt die unregelmässigen Züge, wenn sie nur auf Abtausch der Figuren oder darauf hinzielen, die eigenen Stücke zu concentriren und möglichst unter einander zu decken. Es kommt zunächst darauf an, den drohenden Angriffen des Gegners zu widerstehen und die Zahl der Blössen zu vermindern. Der Sieg der Uebermacht ist sicher, wenn man Zeit zur allmäligen Entwickelung der Streitkräfte gewinnt, jede Uebereilung muss dabei aber sorgsam vermieden werden.

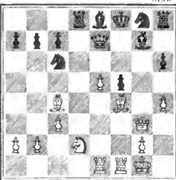
Die Kunst des Angriffs besteht besonders in der schnellen Vereinigung überlegener Kräfte gegen einen Punkt und wenn dies nicht für den Augenblick möglich ist, in der fortdauernden Beschäftigung der bereits thätigen Stücke des Feindes.

12.	D g3 — g6†	K e8 — f8
13.	0 — 0	L c8 — d7
14.	T a1 — e1	L d7 — e8
15.	D g6 — g3	T a8 — d8
16.	e4 — e5	

Bereits wiederholt haben wir darauf hingewiesen, dass ein Unterschied zwischen der Benutzung des Centrums in einem geschlossenen Spiele und in einer Figurenpartie existirt. Das Vorrücken der Mittelbauern in einer sich zum offenen Spiele eignenden Partie, wohin in der Regel alle starken Angriffe führen müssen, bedingt fast immer die Auflösung des Centrums. Es bildet gewöhnlich den Wendepunkt des Spieles, darf aber erst dann mit Aussicht auf Erfolg vorgenommen werden, wenn die Unterstützung des Angriffs im Centrum bereits gehörig vorbereitet ist.

16.	. . . .	d6 — e5:
17.	d4 — e5:	f6 — f5

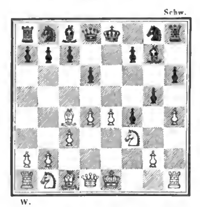
e5 hätte als vereinzelter Bauer in einer wenig lebhaften Partie geringere Bedeutung. Hier giebt das Zusammenwirken mit den Officieren dem Bauer aber während des Angriffs grosse Kraft.



18.	L f4 — g5	h6 — g5:
19.	T f1 — f5‡	L e8 — f7
20.	T f5 — f7‡	D e7 — f7:
21.	L c4 — f7:	K f8 — f7:
22.	D g3 — g5:	S g8 — e7
23.	T e1 — f1†	K f7 — g8
24.	S d2 — e4	T h8 — h6
25.	h4 — h5	T h6 — e6
26.	S e4 — f6†	K g8 — h8
27.	h5 — h6	L g7 — f8
28.	D g5 — g4	T e6 — e5:

29. S f6 — d7 L f8 — h6:
30. S d7 — e5: S c6 — e5:
31. D g4 — h5 und entscheidet das Spiel.

Zweites Gegenspiel. (1. Angr. 2. Sp.art.)



7. . . . . D d8 — e7

Der Zug der Dame wird nöthig, wenn D d1 — b3 geschieht, er mag also auch jetzt, wo Schwarz einen freien Moment hat, statt S b8 — c6 oder — d7 oder c7 — c6 geschehen. Gewöhnlich wird es dabei nur auf eine Umstellung der Züge hinauskommen.

8. 0 — 0. Auf den ersten Anblick scheint diese Rochade nach der Seite, auf welcher der Thurmbauer bereits gezogen ist, sehr gewagt zu sein; wenn man aber bedenkt, dass Schw. nicht ohne Nachtheil den Bauer h4 nehmen kann und für den Fall, dass er mit dem Bauer nach g4 vorrückt, Weiss den Springer nach e1 zurückzieht oder ihn auf f3 opfert, so wird man sich überzeugen, dass das Rochiren in der gegenwärtigen Lage des Spiels wohl das Beste war, was Weiss thun konnte.

8. . . . . S b8 — d7

Der Springer hat die Absicht, auf 9. D d1 - b3 nach b6 vor den Bauer b7 zu gehen, um den Läufer c4 zu bedrohen und den Läufer c8 disponible zu machen. Demnächst empfehlen wir die Rochade nach c8 und halten die Vertheidigung für vollkommen. Wenn nämlich der König sicher gestellt ist, kann der Angriff gegen die Rochade des Anziehenden mit Nachdruck unternommen und das Uebergewicht des Gambitbauern geltend gemacht werden.

8. S b8 — c6 mag ebenfalls geschehen, nur muss dann auf 9. D d1-b3, a7-a6 zum Schutz des Feldes b5 geschehen, während der Läufer c8 erst mit dem Zuge S c6 - d8 frei gemacht werden kann. Die Steine des Schw. scheinen hierbei weniger gut als nach der andern Spielart disponirt zu sein.

Endlich ist der ebenfalls schon erwähnte Zug c7 - c6, obgleich dadurch b7 gedeckt ist und b7 - b5 möglich wird, mit dem Uebelstande verknüpft, dass er d6 ohne Stütze lässt. Die Vertheidigung wird dadurch in der hier angegebenen Stellung wenig gefördert.



8. . . . . c7 — c6

9. D d1 — b3 b7 — b5

Wir empfehlen auch hier 9. S b8-d7. Der Zug L c8-e6 wäre unzeitig gewesen, nämlich: 10. L c4-e6:, f7-e6:; 11. h4 — g5:, h6 — g5:; 12. S f3-g5:, D e7-g5:; 13. D b3-b7:, D g5 — h4; 14. L c1 — f4: u. s. w. Uebrigens sei noch bemerkt, dass, statt D d1-b3 a2-a4 kein übler Zug gewesen wäre.

10. L c4 — b5:, der Läufer konnte auch nach d3 zurückgehen und das Trennen der Bauern dem Zuge a2-a4 überlassen. Geschähe aber nachher g5-g4, so müsste sich auch dieser Springer nach e1 zurückziehen.

10. . . . . c6 — b5:

11. h4 — g5: h6 — g5:

12. D b3 — b5† S b8 — d7

13. D b5 — g5: D e7 — g5:

14. S f3 — g5: L g7 — h6

15. L c1 — f4: L h6 — g5:

16. L f4 — g5: f7 — f6

Weiss hat drei Bauern für den Officier bekommen, es stehen aber die vereinzelten schwarzen Bauern gerade günstig, um die weissen am Vordringen zu hindern. Das Spiel mag ungefähr gleich sein.

Zweiter Angriff.

1. (e2 — e4) (e7 — e5)

2. (f2 — f4) (e5 — f4:)

3. (S g1 — f3) (g7 — g5)

4. (L f1 — c4) (L f8 — g7)

5. d2 — d4 d7 — d6

Bei den vorhergehenden Varianten war h2-h4 geschehen um die Bauern zu trennen, die folgenden Spiele unterscheiden sich namentlich dadurch, das die Sprengung mit dem Zuge g2 — g3 versucht wird. Weiss hätte auch im 5ten Zuge rochiren können. Die Fortsetzung g5 — g4; 6. L c1 — f4:, g4 — f3:; 7. D d1 — f3: würde ihm einen guten Angriff gewähren. Schw. spielt deshalb besser 5. h7 — h6. Dann lenken die Züge 6. d2 — d4, d7 — d6; 7. c2 — c3 auf unsere Hauptvariante ein.

6. c2 — c3 h7 — h6

Der Zug c7 — c6 wäre für Schw. minder bequem, denn Weiss könnte dagegen folgenden Angriff machen: 7. D d1-b3, D d8-e7; 8. S f3-g5:, D e7-g5:; 9. L c4-f7†, K-f8 od. d8; 10. 0-0 und hat ein gutes Angriffsspiel.

7. 0 — 0

Erstes Gegenspiel. (2. Angr.)

7. . . . . Sg8 — e7

Am besten scheint Dd8-e7 zu sein, welches wir nicht näher erörtern. Dieser Zug würde gezwungen gewesen sein, wenn Weiss vorher 7. Dd1 — b3 that. Auch Sb8-c6; 8. Dd1-a5, Ke8-f8 könnte geschehen. Nicht gut ist aber 7. c7-c6 und 7. Lc8-e6. Ebenso ist 7. Sb8-d7; 8. g2-g3 für Schw. nicht ganz unbedenklich.

8. g2 — g3 g5 — g4

Der Zusatz betrachtet den unrichtigen Zug f4 — g3:. Hätte Weiss 8. h2-h4 gethan und auf Se7-g6 9. h4-h5 vorgerückt, so ging Sg6 nach e7 zurück und auf g2 — g3 folgte dann mit Vortheil Lc8-h3. Uebrigens giebt es in ähnlichen Positionen noch eine andere Spielart, durch welche Schw., jedoch mit Verlust seines Bauern, mitunter zum Angriff gegen den König g1 gelangen kann. Er wartet nämlich bis f4 mit g3-f4: genommen wird und zieht erst demnächst g5 — g4 vor. Lässt sich aber der Angriff dann nicht hurchsetzen, so können die Mittelbauern die Partie für Weiss entscheiden.

9. Sf3 — h4 f4 — f3

Weiss hat nun noch die Wahl, den Springer zu opfern, wobei die f-Linie ganz offen wird, oder er kann sein Spiel geschlossen halten und einen günstigen Moment für h2-h3 abwarten. Wir führen Letzteres nicht aus, weil bereits mehrere Beispiele eines geschlossenen Spieles mitgetheilt sind. Der Nachziehende wird hier lange Zeit brauchen, bis er die feste weisse Stellung durchbrechen und endlich zum Angriff übergehen kann. Das Uebergewicht des Bauern muss aber bei gehöriger Vorsicht zuletzt für ihn entscheiden.

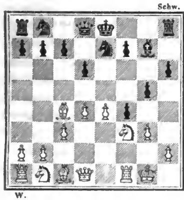
10. Sh4 — f3: g4 — f3:
11. Dd1 — f3: 0 — 0
12. Lc4 — f7† Kg8 — h8

In einigen Fällen ist es vortheilhafter, mit dem Könige nach h7 (oder h2) zu gehen, weil dadurch der Bauer h6 gedeckt wird, und wenn es nach Abtauch der Figuren zur Entscheidung durch die Bauern kommt, der König bereits um eine Reihe näher steht, also gewöhnlich ein Tempo dadurch gewonnen haben wird. Die Felder h7 und h2 sind aber vor den feindlichen Angriffen weniger als die Ecken geschützt, daher wird man sie nur dann benutzen können, wenn wenigstens im Centrum kein Durchbruch des Gegners zu gewärtigen ist.

13. Df3 — h5 Se7 — g8

Schw. wird sich in seiner Position behaupten.

Zusatz zum ersten Gegenspiel.



8. . . . . F4 — G3:
9. SF3 — G5: G3 — H2†
10. KG1 — H1 H6 — G5:
11. LC4 — F7† KE8 — D7
12. LF7 — E6† KD7 — E8
13. LE6 — F7† KE8 — D7
14. LC1 — G5: C7 — C6
15. E4 — E5 D6 — D5
16. E5 — E6† KD7 — C7
17. LG5 — F4† KC7 — B6
18. DD1 — B3† KB6 — A6
19. DB3 — A3† KA6 — B6
20. B2 — B4 A7 — A5
21. LF4 — B8: TH8 — H6
22. TF1 — E1 und steht gut.

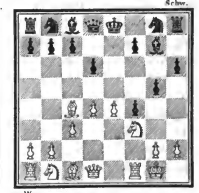
Zweites Gegenspiel. (2. Angr.)

1. (E2 — E4) (E7 — E5)
2. (F2 — F4) (E5 — F4:)
3. (SG1 — F3) (G7 — G5)
4. (LF1 — C4) (LF8 — G7)
5. (D2 — D4) (D7 — D6)
6. (C2 — C3) (H7 — H6)
7. (0 — 0) C7 — C6

Dieser Zug ist hier mangelhaft.

8. G2 — G3 G5 — G4
9. LC1 — F4: G4 — F3:
10. DD1 — F3: DD8 — F6
11. DF3 — H5 DF6 — G6
12. DH5 — G6: F7 — G6:
13. LF4 — D6: SG8 — F6
14. SB1 — D2. Weiss hat zwar nur zwei Bauern für seinen Springer, hat aber dennoch kein übles Spiel, da diese Bauern gerade das Centrum einnehmen. Uebrigens hätte Weiss auch nicht die Dame zu tauschen gebraucht, sondern konnte 11. E4 - E5 oder 11. SB1 - D2 ziehen.

Drittes Gegenspiel. (2. Angr.)



7. . . . . LC8 — E6
8. SB1 — A3, man würde durch LC4 - E6: die Auflösung des Doppelbauern herbeiführen, aber zugleich einen stärkeren Angriff erlangen. Wir geben darüber eine Variante im Anhange. In anderen ähnlichen Fällen ist aber die Dek-

knng des Läufers durch Sb1—a3 die vortheilhafteste, weil dadurch der sonst schwer zu verwendende Springer thätig wird. Wir führen deshalb diese Spielart hier aus.

8. . . . . Le6—c4:
9. Sa3—c4: Sb8—d7
10. h2—h4 g5—g4

Die Spiele des gegenwärtigen zweiten Angriffs können auch durch h2-h4 in die Kategorie der ersten gebracht werden. G5-g4 ist hier nicht rathsam, jedoch wollen wir damit noch nicht behaupten, dass es den Verlust des Spieles veranlassen müsse.

11. Lc1—f4: g4—f3:
12. Dd1—f3: Dd8—f6
13. e4—e5 d6—e5:
14. d4—e5: Df6—c6
15. Df3—g3 Lg7—f8
16. e5—e6 f7—e6:
17. Sc4—e5 De6—c5†
18. Kg1—h1 0—0—0
19. b2—b4 Dc5—b6
20. Se5—f7 Th8—h7
21. Sf7—d8: Th7—g7
22. Dg3—d3 Kc8—d8:
23. Lf4—e5 Tg7—g4
24. Tf1—f8† Kd8—e7
25. Tf8—g8: Tg4—h4†
26. Le5—h2 nnd gewinnt.

Anhang zum dritten Gegenspiel. (2. Angr.)

(s. das vorhergehende Diagramm mit Hinzufügung von 7. Lc8-f6.)

8. Lc4—e6: f7—e6:
9. Dd1—b3 Dd8—c8
10. h2—h4 g5—g4
11. Sf3—h2 g4—g3
12. Sh2—f3 e6—e5
13. d4—e5: d6—e5:
14. Sb1—a3 Sg8—e7
15. Sa3—c4 Sb8—c6
16. Sc4—e5: Sc6—e5:
17. Sf3—e5: Lg7—e5:
18. Lc1—f4: Le5—d6
19. Db3—b5† Dc8—d7
20. Db5—h5† Ke8—d8
21. Ta1—d1 Dd7—e8

auf Kd8-c8 folgt 22. b2-b4 und der Läufer d6 kommt in Gefahr.

22. Dh5—f3 Kd8—c8
23. Lf4—d6: c7—d6:
24. Df3—g3: nnd erlangt drei Banern für einen Springer.

Neuntes Spiel.

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. Sg1—f3 g7—g5
4. Lf1—c4 g5—g4

Das Vorrücken des Bauern ist weniger zu empfehlen als 4. Lf8-g7, weil Weiss, wenn er den Springer f3, wie im nächsten Spiele, preis-

giebt, einen sehr starken und dauernden Angriff erlangt, bei dem das Spiel unentschieden bleibt. 4. Sf3-e5, welches uns jetzt beschäftigen soll, ist aber unrichtig, da der Angriff auf Schw. mit Vortheil übergeht. Die Combinationen sind indess so verwickelt, dass wir davon nicht ganz absehen dürfen. Desshalb mögen einige derselben den Charakter der Spielart, welcher meistens der einer Figurenpartie ist, hier andeuten.

5. Sf3—e5 Dd8—h4†
6. Ke1—f1

Erste Spielart.

6. . . . . [f4—f3]

Die Stärke des schwarzen Spiels beruht in dem Angriff gegen den König, deshalb kann man den Punkt f7 unbeschützt lassen, obgleich auch mit demselben Erfolge zunächst Sg8-h6 geschehen könnte. 6. f4-f3, welchem man den Namen des „Gambit Cochrane“ beigelegt hat, ist jedoch darum vortheilhafter für Schw., weil sich dabei dem Weissen mehr Gegenzüge darbieten, die sämmtlich zu seinem Nachtheile und meistens in sehr glänzenden Varianten ausgehen.

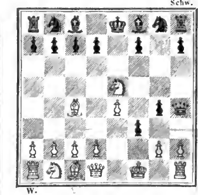
Erstes Gegenspiel. (1. Sp.art.)

7. Lc4—f7‡ Ke8—e7
8. Lf7—g8:. Auf Lf7—b3 würde Lf8—g7 folgen.
8. . . . . Th8—g8:
9. g2—f3: d7—d6
10. Se5—g4: Tg8—g4:
11. f3—g4: Lc8—g4:
12. Dd1—e1 Dh4—h3†
13. Kf1—g1 Lf8—g7
14. De1—e3 Lg4—f3 und gewinnt.

Man sieht, dass namentlich die Läufer in Verbindung mit der Dame dem weissen König lästig sind. Auf die schnelle und passende Entwikkelung dieser Steine muss Schwarz daher vorzugsweise Bedacht nehmen.

Wollte Weiss den Damentausch früher herbeiführen und 8. Dd1-e1 ziehen, so geschah f3-g2‡; 9. Kf1-g2:, Dh4—h3† und demnächst Lf8—g7.

Zweites Gegenspiel. (1. Sp.art.)



7. Se5—f7: Sg8—f6
8. g2—g3. Wenn der Thurm h8 genommen würde, so folgte: Sf6-e4:; 9. Dd1—e1, f3—g2‡; 10. Kf1-e2, Dh4-h3 u. s. w.
8. . . . . Dh4—h3†
9. Kf1—f2 d7—d5

10. Lc4—f1 Sf6—e4:
11. Kf2—e1 Dh3—h5
12. Sf7—h8: f3—f2†
13. Ke1—e2 Dh5—e5
14. d2—d4 Se4—c3†
15. Ke2—d3 De5—e1 und gewinnt.

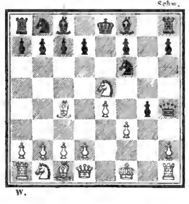
Drittes Gegenspiel. (1. Sp.art.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

7. g2—f3: Sg8—f6
8. Se5—g4:. Auf Se5—f7: folgt d7-d5; 9. Sf7-h8, g4-f3: etc. 8. d2-d4 betrachtet der Zusatz.
8. . . . . Sf6—g4:
9. f3—g4: Dh4—h3†
10. Kf1—e1. Der Zug Kf1-f2 würde Sb8-c6; 11. d2-d4, Th8-g8 zur Folge haben.
10. . . . . d7—d5
11. Lc4—e2 Dh3—h4†
12. Ke1—f1 h7—h5 und behauptet den Vortheil der Stellung.

Zusatz zum dritten Gegenspiel. (1. Sp.art.)

Schw.



W.

8. d2—d4 d7—d6
9. Se5—g4: Sf6—g4:
10. f3—g4: Lc8—g4:
11. Dd1—d3 Lg4—h3†
12. Kf1—e2 Lh3—g2
13. Th1—e1 Lg2—e4:
14. Dd3—b3 Lf8—e7 und gewinnt.

Viertes Gegenspiel. (1. Sp.art.)

(s. das Diagramm auf S. 189.)

7. g2—g3 Dh4—h3†
8. Kf1—f2 Sg8—f6
9. Sb1—c3. Auf d2-d3 folgt d7-d6; 10. Se5-f7:, d6-d5 etc.
9. . . . . Dh3—g2†
10. Kf2—e3 Lf8—h6†
11. Ke3—d3 Sb8—c6
12. Se5—f7: Sc6—b4† und gewinnt.

Fünftes Gegenspiel. (1. Sp.art.)

(s. das Diagramm auf S. 189.)

7. d2—d4 Sg8—h6

Die gegenwärtige Spielart ist sehr merkwürdig, weil Weiss, obgleich vollständig im Besitz des Centrums, dennoch das Spiel nicht gesperrt zu halten vermag. Vermöge des Angriffs gegen den König f1 kann Schw. die Mitte umgehen und die Entscheidung durch die Manöver der Officiere herbeiführen, oder wenigstens nach Auflösung des Spieles den Vortheil seines Bauern behaupten. Dass Weiss den Springer h6 nicht nehmen darf, ergiebt sich leicht, aber

die Züge Dd1-d2, g2-f3: und g2-g3 erfordern eine genauere Entwickelung.

A. (5. Gegensp. 1. Sp.art.)

8.	Dd1—d2	f3—g2‡

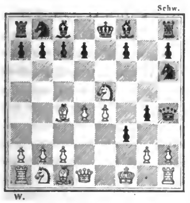
Dies wäre auch der Gegenzug auf Lc1-f4 oder -h6: gewesen.

9.	Dd2—g2:	d7—d6
10.	Se5—d3	Sb8—c6
11.	Lc1—e3	Lf8—g7
12.	c2—c3	Lc8—d7
13.	Sb1—d2	0—0—0

Schw. ist im Vortheil.

B. (5. Gegensp. 1. Sp.art.)

Schw.



W.

8.	g2—f3:	d7—d6
9.	Se5—g4:	Sh6—g4:
10.	f3—g4:	Lc8—g4:
11.	Dd1—d3	Lg4—h3†
12.	Kf1—e2	Th8—g8
13.	Lc1—f4	Tg8—g2†
14.	Ke2—d1	Sb8—d7
15.	Sb1—d2	Lh3—g4†
16.	Kd1—c1	0—0—0
17.	Lc4—f7:	Lf8—g7 und steht besser.

C. (5. Gegensp. 1. Sp.art.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

8.	g2—g3	Dh4—h3†
9.	Kf1—f2	Dh3—g2†
10.	Kf2—e3	f7—f5

Wenn der Angriff gegen den König nicht ein günstiges Resultat für Schw. gäbe, würde dessen Dame in Gefahr kommen.

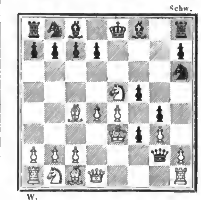
11. e4—f5: oder Sb1-c3, wie im Anhange.

11.	. . . . .	d7—d6
12.	Lc4—f1	Sh6—f5‡

Schw. wird das Spiel gewinnen.

Anhang zu C. (5. Geg.sp. 1. Sp.art.)

Schw.



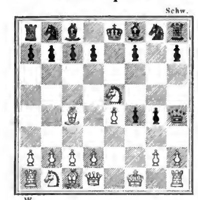
W.

11.	Sb1—c3	c7—c6
12.	Ke3—d3	d7—d6
13.	Lc1—h6:	d6—e5:
14.	Lh6—f8:	Th8—f8:

Schw. steht besser.

Wenn man im fünften Gegenspiele den 7ten und 6ten Zug der Schw. vertauscht, kommt man auf die folgende zweite Spielart.

Zweite Spielart.



6. . . . . SG8—H6
7. D2—D4 *D7—D6*

Dieser Zug ist nur anscheinend gut, weil er den Springer E5 zum Rückzuge nöthigt; F4-F3 wäre stärker.

8. SE5—D3 F4—F3
9. G2—G3 DH4—H3†

Am besten ginge die Dame nach E7 zurück, indess würde auch hierbei durch 10. SB1-C3, C7-C6; 11. H2-H3 u. s. w. mindestens der Bauer F3 verloren gehen.

10. KF1—E1 DH3—G2
11. SD3—F2 u. nachher LC4-F1.

Wir können dieses Spiel nicht schliessen, ohne noch einer besondern, obgleich weniger guten Vertheidigung des Salvio in der folgenden Spielart zu gedenken.

Dritte Spielart.

(s. das vorhergehende Diagramm.)

6. . . . . SG8—F6

dies ist der Zug des Salvio. Wenn Weiss danach 7. LC4—F7† thäte, so folgte mit Vortheil KE8—E7.

7. [DD1—E1] DH4—E1†
8. KF1—E1: D7—D6
9. SE5—F7: D6—D5
10. LC4—D5: SF6—D5:
11. SF7—H8: SD5—F6

Weiss hat bei diesem Tausche keinen Schaden gehabt, weil er Thurm und 2 Bauern für seine beiden Officiere bekommt.

12. D2—D3 LF8—G7
13. C2—C3 LG7—H8:
14. LC1—F4: C7—C6
15. SB1—D2.

Das Spiel steht ungefähr gleich. Weiss wird den König zur Unterstützung seines Centrums vorrücken lassen. Schw. muss hingegen, wenn der Gegner die Bauern genügend schützt, wenigstens eine solche Stellung einzunehmen suchen, in welcher die Bauern ohne Gefahr nicht weiter vordringen können. Im äussersten Falle wird darauf zu achten sein, dass alle Bauern getauscht werden, selbst wenn Schw. dabei einen Officier aufopfern müsste. Der ihm bleibende Springer oder Läufer genügt, um das Spiel gegen den einzelnen Thurm unentschieden zu halten.

Zehntes Spiel.

Wenn im Springergambit der Bauer 4. G5 — G4 vorgezogen wird, bieten sich drei Spielarten dar, von denen wir die eine, S F3 — E5, soeben erläutert haben. Es bleibt jetzt noch übrig, die Folgen des Zuges 5. L C4 — F7‡ und des empfehlenswerthen Opfers des Springers F3, wodurch das „Gambit Muzio“ gebildet wird, zu betrachten. 5. L C4 — F7‡ giebt zwar einen starken Angriff, ist aber doch erfolglos und minder üblich als 5. [0 — 0].

1. E2 — E4 E7 — E5
2. F2 — F4 E5 — F4:
3. S G1 — F3 G7 — G5
4. L F1 — C4 G5 — G4
5. L C4 — F7‡ K E8 — F7:
6. S F3 — E5† [K F7 — E8]

K F7 - E6 wäre verderblich.

7. D D1 — G4: S G8 — F6

Die Veränderung erwähnt des minder guten Zuges D D8 - F6.

8. D G4 — F4: D7 — D6
9. S E5 — C4. Der Spr. könnte noch auf E5 stehen bleiben. Es folgt dann 9. 0 — 0, L F8 — G7; 10. D2 - D4, T H8 - F8, worauf doch S E5 - F3 geschehen muss.

9. . . . . S B8 — C6
10. 0 — 0 L F8 — G7
11. D2 — D3 L C8 — E6
12. D F4 — G3 D D8 — E7 und bleibt im Vortheil.

Veränderung.

(s. die obigen Züge bis 7. D D1 - G4 :)

7. . . . . D D8 — F6
8. D G4 — H5† K E8 — E7
9. S E5 — F7 D F6 — F7:
10. D H5 — E5† D F7 — E6
11. D E5 — H8: S G8 — F6

Gewöhnlich kann man in ähnlichen Stellungen die eingeschlossene Dame gewinnen.

12. 0 — 0 D7 — D6
13. S B1 — C3 C7 — C6
14. T F1 — F4: S B8 — D7
15. D2 — D4 D E6 — F7
16. E4 — E5 L F8 — G7

Nach D6 - E5:; 17. D4 - E5:, S D7 - E5: würde B2 - B3 die Dame befreien.

17. E5 — D6‡ K E7 — D6:
18. D H8 — D8 B7 — B6
19. T F4 — F3 und bleibt im Vortheil. Man kann für Schw. noch einige andere Spielarten versuchen, die Dame wird aber stets gerettet werden, weshalb es überhaupt nicht rathsam ist, auf ihre Einschliessung zu spielen. Wenn Schw. die eigene Dame bereits nach F6 gesetzt hat, scheint er am besten, auf das spätere D H5 — E5† nach D8 mit dem Könige auszuweichen.

Gambit Muzio.

1.	E2—E4	E7—E5
2.	F2—F4	E5—F4:
3.	S G1—F3	G7—G5
4.	L F1—C4	G5—G4

Drei Arten, den Angriff bei Aufopferung des Springers fortzusetzen, sind hier gebräuchlich. Zunächst die Rochade, dann, jedoch wohl mit minderem Erfolge, D2—D4 oder S B1—C3. Bei allen drei Angriffen ist es schwierig, den Punkt F7 zu schützen. Nach 5. 0-0 wird Weiss wenigstens zwei Bauern gegen den Officier erlangen und Schw. dabei nach Verlust der eigenen Rochade eine sehr unbequeme Stellung einnehmen. Die Vertheidigung erscheint daher wenig befriedigend und steht der im achten Spiele entwickelten entschieden nach.

Es kann nicht die Absicht sein, hier die fast unzähligen Combinationen dieser Figurenpartie zu erschöpfen: einige Andeutungen müssen hinreichen. Auch ganze Spiele sollen hier nicht aufgestellt werden, weil die Entscheidung gewöhnlich schon in der Eröffnung herbeigeführt wird. Im Ganzen kann man sagen, dass das Gambit Muzio ein unentschiedenes Spiel ist.

Für den Vertheidigenden lässt sich als allgemeine Norm nur Abtausch der Figuren und Sicherstellung des Königs, wo möglich durch die lange Rochade, empfehlen. Er muss suchen, die Zahl der Angriffspunkte zu verringern.

Erster Angriff.

5. [0—0] G4—F3:

6. D D1—F3:. Man könnte hier die Spielart 6. D2—D4, F3—G2:; 7. L C4—F7†̣ versuchen, Schwarz würde aber durch 6. D7—D5; 7. L C4—D5:, L C8—G4 verhindern, dass die Linie F für den Thurm der Weissen frei wird.

Erste Vertheidigung. (1. Angr.)

6. . . . . . D D8—E7

Wir werden später D D8-F6 in der Absicht thun lassen, die Vereinigung der feindlichen Mittelbauern zu hindern.

7. D2—D4 S B8—C6

Wäre F4 durch L F8—H6 gedeckt worden, so würde L C1—F4 dennoch nehmen. 7. D7-D6 betrachtet der Anhang.

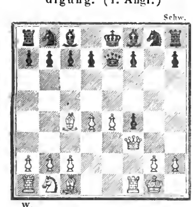
8. D F3—F4: S C6—D4:

Weiss schützt den Bauer D4 nicht, da es ihm vorzüglich auf schnelle Entwickelung seiner Officiere ankommt und weil Schw., indem er nimmt, eine neue Blösse durch den ungedeckten Springer giebt.

9.	L C4—F7†̣	K E8—D8
10.	S B1—C3	S G8—H6
11.	D F4—F2	C7—C5
12.	S C3—D5	D E7—F7:
13.	L C1—G5†	L F8—E7
14.	D F2—H4 und gewinnt.	

Anhang zur ersten Vertheidigung. (1. Angr.)

Schw.



W.

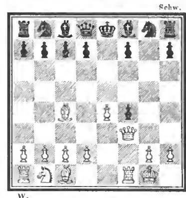
7. . . . . d7 — d6

Schon einen Zug früher konnte d7 — d6 geschehen und veranlasste dann ungefähr dasselbe Spiel. Wäre aber 6. d7 - d5; 7. Lc4 - d5:, c7 - c6 gezogen worden, so konnte mit Vortheil 8. Ld5 — f7+ nehmen. Auch schon im 5ten Zuge konnte d7 - d5 geschehen, es würde dann aber am besten e4 — d5: genommen haben. Weiss wird nachher d2 — d3 thun, f4 dabei gewinnen und, je nachdem sich Schw. vertheidigt, f7 oder c7 mit überlegenerer Macht angreifen. Der Gewinn von drei Bauern scheint dabei sicher zu sein.

8.	Lc1 — f4:	Lc8 — e6
9.	d4 — d5	Le6 — d7
10.	e4 — e5	d6 — e5:
11.	Lf4 — e5:	f7 — f6
12.	Le5 — d4 mit gutem Spiele.	

Zweite Vertheidigung. (1. Angr.)

Schw.



W.

6. . . . . Lf8 — h6

Wie die früheren Züge hindert Lf8 - h6 die Vereinigung der Mittelbauern nicht und gestattet deshalb dem Bauer e4 später gedeckt vorzudringen. Hierdurch wird Schw., zumal wenn der weisse Springer über c3 oder d2 nach e4 gelangt, in seiner Entwickelung beträchtlich aufgehalten.

7.	d2 — d4	Dd8 — f6
8.	e4 — e5	Df6 — f5

Ginge die Dame nach b6, so nöthigte sie zwar zu dem Zuge c2 - c3, welcher den Springer b1 von c3 ausschliesst, sie entfernte sich aber auch von der Seite des Königs, wo später der Angriff unwiderstehlich werden möchte.

9.	Sb1 — c3	Sg8 — e7
10.	Sc3 — e4	Lh6 — g7
11.	Lc4 — d3	Df5 — e6
12.	Lc1 — f4:	Se7 — g6
13.	Se4 — g5	De6 — e7
14.	Lf4 — e3	0 — 0

Die Rochade nach der Königsseite ist im Gambit Muzio bedenklichen Angriffen ausgesetzt. Das Fehlen des Bauern G7 macht die Deckung des Königs noch schwieriger, als wenn dieser Bauer nach G6 gezogen wäre und dadurch eine, bereits S. 139 als gewöhnlich minder günstig bezeichnete Stellung veranlasst hätte.

15. Df3—h5	h7—h6
16. Sg5—f7:	Tf8—f7:
17. Dh5—g6:	De7—e6
18. Dg6—h7†	Kg8—f8
19. Ld3—g6	Tf7—f1‡
20. Ta1—f1‡	Kf8—e7
21. Dh7—g7‡ u. s. w.	

Dritte Vertheidigung. (1. Angr.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

6. . . . . Dd8—f6, um wo möglich, wenn f4 genommen wird, die Dame zu tauschen. Diese Vertheidigung scheint uns jedoch nicht stärker als die früheren, denn wenn auch die Vereinigung der feindlichen Mittelbauern verhindert wird, so treten doch andere vielleicht noch grössere Uebelstände nach dem Zuge e4—e5 für Schw. hervor. Den Königsbauer wird nämlich Weiss sogleich ebenfalls preisgeben, um die Dame noch günstiger zu stellen und eine offene Linie zum Angriff gegen den König zu gewinnen, oder, falls der Bauer nicht genommen wird, die Möglichkeit zur Vereinigung seiner Mittelbauern zu erlangen. Diese Mitte kann dann aber nicht den Zweck haben, geschlossen zu bleiben, sondern sie muss sich, wie überhaupt in allen Figurenpartieen, dem Angriff anschliessen.

7. [e4—e5] Df6—e5:

7. c2—c3, Sb8—c6 wäre für Schw. günstiger.

8. d2—d3. Ein anderer Angriff, 8. b2—b3, bei welchem wir dahin gestellt sein lassen, ob der Thurm a1 mit Vortheil genommen werden kann, ist schon wegen folgender Variante nicht rathsam: 8. b2—b3, Sb8-c6; 9. Sb1—c3, Sc6—d4; 10. Df3-f2, Lf8-c5; 11. Kg1—h1, Sd4—e6 etc.

Erste Spielart. (3. Verth. 1. Angr.)

8.	Lf8—c5†
9. Kg1—h1	d7—d6

oder Lc5-e3, s. den Anhang.

10. Lc1—f4:	De5—f6

11. Sb1—c3, und hat alle Officiere thätig gemacht, während Schw. sehr behindert ist.

Anhang zur ersten Spielart. (3. Verth. 1. Angr.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

6.	(Dd8—f6)
7. (e4—e5)	(Df6—e5:)
8. (d2—d3)	(Lf8—c5†)
9. (Kg1—h1)	Lc5—e3
10. Lc1—e3:	De5—e3:
11. Df3—h5	De3—e7

12. Sb1—c3 Sg8—f6
13. Dh5—h6 d7—d6
14. Dh6—f4: Sf6—g4
15. Sc3—d5 De7—d7
16. Ta1—e1† Ke8—d8
17. Te1—e7 Dd7—a4
18. Te7—c7: u. s. w.

Zweite Spielart. (3. Verth. 1. Angr.)



8. . . . . Lf8—h6

9. Lc1—d2. Hier könnte auch 9. Sb1-c3 geschehen.

9. . . . . Sg8—e7

10. Sb1—c3, Ld2—c3 würde De5-c5† und Th8-g8 veranlasst haben, wodurch Schw. zum Angriff gegen die weisse Rochade gelangt wäre. Jetzt hingegen bleibt Schw. allein auf die Vertheidigung beschränkt, während Weiss alle Officiere thätig gemacht hat.

Erstes Gegenspiel. (2. Spielart. 3. Verth. 1. Angr.)

10. . . . . 0—0

Die Rochade ist bedenklich.

11. Ta1—e1 De5—c5†
12. Kg1—h1 Se7—g6

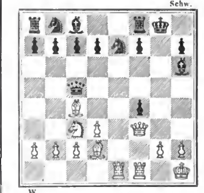
d7—d5 würde durch Lc4—d5: genommen werden, ohne dass Schw. seine Stellung wesentlich verbessert hätte. Sb8—c6 wird im Anhange betrachtet werden.

13. Sc3—e4 Dc5—b6

Dc5—f5 hätte g2—g4 zur Folge gehabt.

14. Df3—h5 Lh6—g7
15. Se4—g5 h7—h6
16. Sg5—f7. Tf8—f7:
17. Te1—e8† Kg8—h7
18. Lc4—f7: Sb8—a6
19. Lf7—g8† Kh7—h8
20. Ld2—c3 Sg6—f8
21. Te8—f8: u. s. w.

Anhang zum ersten Gegenspiel. (2. Sp.art. 3. Verth. 1. Angr.)



12. . . . . Sb8—c6

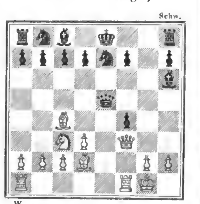
gegen c7-c6 gewönne 13. Sc3-e4, Dc5—f5; 14. g2—g4, Df5-g6; 15. g4—g5.

13. Ld2—f4: Lh6—g7
14. Lf4—e3 Sc6—d4

15. Lc4 — F7†	KG8 — H8
16. LE3 — D4:	LG7 — D4:
17. DF3 — E4	SE7 — c6
18. TF1 — F5	Sc6 — E5
19. TE1 — F1	D7 — D5
20. DE4 — H4	SE5 — F7:
21. TF5 — F7:	TF8 — F7:
22. TF1 — F7:	Lc8 — F5
23. TF7 — F5:	LE4 — c3:
24. B2 — c3:	Dc5 — c3:

und die Spiele sind gleich stark.

Zweites Gegenspiel. (2. Spielart. 3. Verth. 1. Angr.)



10.	c7 — c6
11. TA1 — E1	DE5 — c5†
12. KG1 — H1	D7 — D5
13. DF3 — H5	Dc5 — D6
14. Lc4 — D5:	c6 — D5:

Im Anhang wird der Läufer nicht genommen werden.

15. Sc3 — D5: SB8 — c6

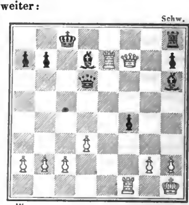
Wenn Weiss jetzt TE1 — E7† nimmt, so schlägt Sc6 — E7: und auf 17. TF1 — E1 folgt dann mit Vortheil die Rochade oder Lc8-G4; 18. DH5-H4, LG4-E6; 19. LD2-B4, SE7-F5 u. s. w.

16. [LD2 — c3] Lc8 — D7

Letzterer Zug kann auffallend erscheinen, aber es wäre gefährlich, den Thurm H8 retten zu wollen. Auch 16. DD6-G6 wäre nur für den Fall gut, dass Weiss dem Tausche der Damen auswiche: 17. TE1-E7†, Sc6-E7:; 18. DH5-E5, LH6-F8; 19. SD5-F6†, DG6-F6:; 20. DE5-F6:, TH8-G8, wodurch Schw. das Uebergewicht erlangt.

17. [Lc3 — H8:]	0 — 0 — 0
18. SD5 — E7†	Sc6 — E7:
19. DH5 — F7:	TD8 — H8:
20. TE1 — E7:	

Die Kräfte beider Parteien sind gleich, es entsteht aber die Frage, ob Schw. wegen des Bauern F4, in seiner Verbindung mit beiden Läufern, nicht einen überwiegenden Vortheil bei dem Angriff auf die Rochade erreichen kann. Wir führen deshalb das Spiel auf zwei Arten aus der folgenden Stellung weiter:



A. (2. Geg.sp. 2. Sp.art. 3. Verth. 1. Angr.)

20. . . . . Ld7—c6
21. Df7—e6† Dd6—e6:
22. Te7—e6: Lh6—g5
23. h2—h4 Lg5—h4:
24. Tf1—f4: Lh4—g3
25. Tf4—g4 Lc6—d7
26. Tg4—c4† Kc8—d8
27. Te6—e3 Th8—g8
28. d3—d4 mit gleichem Spiel.

Weiss braucht den Abtausch eines Thurmes nicht zu fürchten, denn es liegt für ihn eine Aussicht, das Spiel unentschieden zu halten, auch noch darin, dass er, wenn dem Gegner allein ein Eckbauer geblieben ist, den letzten Thurm für einen Läufer hingeben kann. Ein Eckbauer gewinnt mit einem Läufer nur dann, wenn Letzterer den feindlichen König vom Eckfelde verdrängen kann.

B. (2. Geg.sp. 2. Sp.art. 3. Verth. 1. Angr.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

20. . . . . Th8—f8, um dem Damentausche auszuweichen.
21. Df7—h7: Ld7—c6
22. Te7—f7 Dd6—d5
23. Tf7—f8† Lh6—f8:
24. Dh7—h3† und ist, wegen des Uebergewichts der Bauern auf beiden Flügeln, im Vortheil.

Anhang zum zweiten Gegenspiel.
(2. Sp.art. 3. Verth. 1. Angr.)

Wir haben auf den Anhang für den Fall verwiesen, dass Schw. das Opfer des zweiten Officiers nicht annimmt. Er kann dann rochiren und das Spiel unentschieden machen. 14. Dd6—g6 zieht hingegen den Verlust seiner Partie nach sich.

Nr. 1.

Schw.

W.

14. . . . . 0—0
15. Te1—e7: c6—d5:

auf Dd6-e7: würde 16. Dh5-h6:, c6-d5:; 17. Sc3-d5: gewinnen.

16. Sc3—d5: Sb8—c6
17. Ld2—f4:. Minder gut ist Ld2-c3, weil f7—f5 darauf das schwarze Spiel befreit.
17. . . . . Lh6—f4:
18. Tf1—f4: Dd6—f4:

Schw. könnte auch, jedoch nicht mit besserem Erfolge, den Thurm e7 nehmen.

19. Sd5—f4: Sc6—e7:
20. Dh5—g5† Se7—g6

21.	Sf4 — h5	f7 — f5
22.	Sh5 — f4	Kg8 — f7
23.	Sf4 — h5	Kf7 — g8 etc.

Vielleicht wäre 22. Sh5-f6† stärker, denn würde dieser Springer genommen, so käme die Dame nach f6 und könnte in Verbindung mit dem heranrückenden Bauer h2 eine drohende Stellung gewinnen.

Nr. 2. (Anhang.)

(s. das vorhergehende Diagramm.)

14.	. . . .	***Dd6 — g6***
15.	[Te1 — e7‡]	Ke8 — e7:
16.	Dh5 — e5†	Lc8 — e6

Ginge der König nach d8, so gewönne Weiss durch 17. Tf1 — e1.

17.	Ld5 — e6:	Sb8 — d7

Die Folge von f7-e6: ist wenigstens der Verlust des Thurmes h8 und des Bauern f4.

18.	Sc3 — d5†	c6 — d5:
19.	Ld2 — b4†	Ke7 — e8
20.	De5 — h8‡	Sd7 — f8
21.	Lb4 — f8: und gewinnt.	

Drittes Gegenspiel. (2. Sp.art. 3. Verth. 1. Angr.)

(s. das Diagramm auf Seite 198, erste Spalte.)

10.	. . . .	Sb8 — c6
11.	Ta1 — e1	De5 — c5†
12.	Kg1 — h1	Sc6 — d4
13.	Df3 — h3	Lh6 — g5

Der Anhang betrachtet 13. d7-d5.

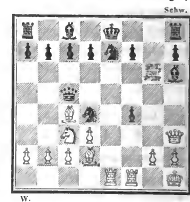
14.	Dh3 — h5	Dc5 — f5

Die Combination 14. Sd4 — e6 wäre weniger complicirt: 15. Sc3-e4, Dc5-f5; 16. Lc4-e6:, d7 — e6: 17. Se4 — g5: u. s. w.

15.	Sc3 — e4	h7 — h6
16.	Ld2 — c3	Sd4 — c2:
17.	Se4 — f6†	Ke8 — d8
18.	Dh5 — f7:	Sc2 — e1:
19.	Tf1 — e1:	Df5 — c5
20.	b2 — b4	Dc5 — d6
21.	Sf6 — e4	Dd6 — g6
22.	Se4 — g5: und gewinnt.	

Diese Variante bildet eines der elegantesten Beispiele, in denen der Sieg durch die Manöver der Officiere erfochten wird. Die Bauern im Centrum hatten in diesem Gambit eine untergeordnete Rolle.

Anhang zum dritten Gegenspiel. (2. Sp.art. 3. Verth. 1. Angr.)



13.	. . . .	d7 — d5
14.	Dh3 — h6:	d5 — c4:
15.	Sc3 — e4	Sd4 — f5
16.	Dh6 — f6	Dc5 — d4
17.	Df6 — d4:	Sf5 — d4:
18.	Ld2 — c3 und ist im Vortheil.	

Zweiter Angriff.

1. (e2—e4) (e7—e5)
2. (f2—f4) (e5—f4:)
3. (Sg1—f3) (g7—g5)
4. (Lf1—c4) (g5—g4)
5. d2—d4 g4—f3:
6. Dd1—f3: d7—d5

Dieser Zug bildet hier die richtige Vertheidigung, mit welcher Schw. im Vortheil bleibt.

7. Lc4—d5: Sg8—f6

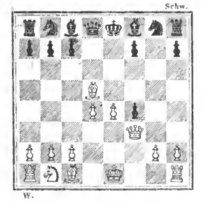
Die Veränderung betrachtet den Zug c7—c6, welcher aber etwas weniger gut ist.

8. 0—0 c7—c6
9. Ld5—f7† Ke8—f7:
10. Lc1—f4: Lf8—e7

Indem Schw. später einen Officier aufgiebt, kann er sicher mit dem Könige in die Ecke gelangen.

Veränderung. (2. Angr.)

Schw.



W.

7. . . . . c7—c6

Erstes Gegenspiel. (2. Angr.)

8. Ld5—b3, es wäre nicht rathsam, f7 zu nehmen, wie das zweite Gegenspiel zeigt.

8. . . . . Dd8—d4:

Auf Lc8—e6 würde d4—d5 vorgehen.

9. Lc1—f4: Sg8—f6

Auf 10. Dd4-b2: folgt Df3-h5. — 10. Lc8—e6 ist nicht gut, weil Weiss nach dem Abtausche der Läufer auf h5 Schach geben und Sb1-c3 ziehen wird.

10. Sb1—d2 Lc8—g4
11. Df3—g3 Sf6—e4:
12. Sd2—e4:. Falsch wäre 12. Dg3-g4:, weil 12. Dd4—f2† und Df2—d2† folgen würde.

12. . . . . Dd4—e4†
13. Ke1—d2 De4—e2†
14. Kd2—c1 und befindet sich im Vortheil.

Zweites Gegenspiel. (Veränd. 2. Angr.)

(s. das vorhergehende Diagram mit Hinzufügung von 7. c7-c6.)

8. Ld5—f7† Ke8—f7:
9. Lc1—f4:. Wenn der König rochirt, wird d4 genommen und auf Lc1-e3 zieht sich die Dame nach f6 zurück.

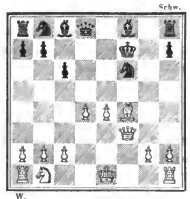
9. . . . . Sg8—f6
10. c2—c3 oder e4—e5, wie im Anhange.

10. . . . . Lc8—g4
11. Df3—g3, geht die Dame

nach e3, so folgt Lf8—g7 und Th8—e8.

11. . . . . Th8—g8
12. Dg3—h4 Tg8—g6
13. e4—e5 Kf7—g8
14. Lf4—g5 Lf8—e7
15. 0—0 Sf6—d5 etc.

Anhang zum zweiten Gegenspiele.
(Veränd. 2. Angr.)



10. e4—e5 Dd8—d4:
11. e5—f6: Lf8—b4†
12. Ke1—f1 Dd4—c4†
13. Kf1—f2 Lb4—c5†

n. s. w.

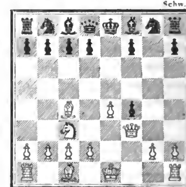
Dritter Angriff.

1. (e2—e4) (e7—e5)
2. (f2—f4) (e5—f4:)
3. (Sg1—f3) (g7—g5)
4. (Lf1—c4) (g5—g4)
5. Sb1—c3 g4—f3:
6. Dd1—f3: d7—d5

Dieser Gegenzug mag der beste sein, obgleich auch d7—d6 eine sichere Vertheidigung gewähren würde. Dd8—f6, oder wie der Anhang zeigt, Sb8—c6 wären aber nicht gut.

7. Lc4—d5: c7—c6
8. Ld5—b3 Lc8—e6
9. Lb3—e6: f7—e6:
10. Df3—h5† Ke8—d7
11. d2—d4 Dd8—f6
12. 0—0 Df6—g6
13. Dh5—a5 Sb8—a6
14. Lc1—f4: Lf8—b4
15. Da5—a4 Sg8—e7 und bleibt im Vortheil.

Anhang zum dritten Angriff.



6. . . . . Sb8—c6
7. d2—d4 Sc6—d4:
8. Lc4—f7‡ Ke8—f7:
9. Df3—h5† Kf7—g7
10. 0—0 Sd4—e6
11. Lc1—f4: Lf8—c5†
12. Kg1—h1 Sg8—f6
13. Lf4—h6† Kg7—g8
14. Dh5—h4 Lc5—e7
15. e4—e5 Sf6—e8
16. Dh4—f2 und gewinnt.

Das abgelehnte Königsgambit.

Elftes Spiel.

Nachdem wir auf den vorhergehenden Blättern die beste Vertheidigung des Springergambits znm Vortheil für den zweiten Spieler ausgeführt, nnd im Gambit des Läufers das Spiel mindestens ausgeglichen haben, kann es überflüssig erscheinen, jetzt noch Züge anzugeben, mit welchen man der Annahme des Gambits ausweicht. Die Eigenthümlichkeiten mancher, und zuweilen sehr gnter Spieler gestatten ihnen indess nicht immer, mit vollkommener Ruhe in die vielfachen Nüancen der Vertheidigung einzugehen und sich lange, wie namentlich im Springergambit, fast allein daranf zu beschränken, die Pläne des Gegners zu vereiteln, ohne selbst angreifend hervorzutreten. Es ist ihnen Bedürfniss, der bedrängten Stellung zu entgehen, und sie sind ans diesem Grunde bereit' auf den Gewinn des Bauern durch Ablehnen des Gambits zu verzichten. Diese Nichtannahme hat jedoch auch einige Bedenken, da Weiss nun, falls nicht Schwarz selbst ein Opfer bringt, wenigstens seinen Bauer F4 gegen den feindlichen Königsbauer umtauschen kann, was wir im Allgemeinen als einen Vortheil anerkannt haben. Die Spiele werden sich dessen ungeachtet aber gleichstellen lassen.

1. E2 — E4 E7 — E5
2. F2 — F4

Erste Vertheidigung.

3. . . . . D7 — D5

Ginge dieser Bauer nur einen Schritt, so folgte S G1 - F3 oder L F1 - c4 nnd das Gambit könnte noch später, jedoch nicht mehr mit Vortheil angenommen werden.

3. E4 — D5: hier wäre zu bemerken, dass auch 3. S G1 — F3, D5 — E4:; 4. S F3 — E5:, L c8 - E6 (unrichtig wäre L F8 - c5; 5. D D1 - H5, G7 — G6; 6. S E5 — G6:, L c5 - F2†; 7. [K E1 - E2] n. s. w.); 5. D2 — D4, [E4 — D3:]; 6. L F1 - D3:, L F8 - c5 zn einem für beide Theile gleichem Spiel führt.

3. . . . . E5 — F4:

hier konnte jedoch etwas weniger gut, die Dame D8 — D5: nehmen, worauf D D1 — E2 oder S B1 — c3 erfolgte. Weiss erlangte eine etwas freiere Stellnng, welche indess die Vertheidigung noch nicht ausschloss. Eine andere Spielart konnte aber durch 3. E5 - E4 herbeigeführt wer-

den. Es bildet dieser Zug eine Art Gegengambit, die näher betrachtet zu werden verdient. Wir analysiren dieselbe im Anhang.

4. Sg1 — f3 Lf8 — d6

In dieser Position wird Weiss den Bauer f4 nicht gewinnen können, aber auch d5 behaupten. Wir erklären das Spiel für gleich, wollen jedoch Dd8 - d5: statt des letzten Zuges hier näher betrachten.

4. . . . . Dd8 — d5:
5. Sb1 — c3 Dd5 — e6†

6. Ke1 — f2, um den Thurm h1 bald nach e1 gegen die feindliche Dame in der Art benutzen zu können, auf welche wir schon S. 80 hinwiesen.

6. . . . . Lc8 — d7
7. d2 — d4 Lf8 — d6
8. Lf1 — d3 Sg8 — e7
9. Sc3 — e4 f7 — f6
10. Th1 — e1 De6 — f7
11. Se4 — d6÷ c7 — d6:
12. Lc1 — f4: mit besserem Spiel.

Anhang zur 1. Vertheidigung.

1. (e2 — e4) (e7 — e5)
2. (f2 — f4) (d7 — d5)
3. (e4 — d5:) e5 — e4

Erste Fortsetzung. (Anhang.)

4. Lf1 — b5†, wollte Weiss den gewonnenen Bauer aufgeben, so böte sich ihm folgende, das Spiel ausgleichende Variante dar: 4. c2-c4, c7-c6; (Lf8-c5 hätte 5. b2-b4, und Sg8-f6; 5. d2-d4 zur Folge); 5. d2-d4, c6-d5:; 6. Sb1 - c3 etc. Der einfachste ist Zug ist 4. d2-d3.

4. . . . . c7 — c6
5. d5 — c6: b7 — c6:
6. Lb5 — c4 Sg8 — f6
7. d2 — d4 Sb8 — d7
8. Sg1 — e2 Sd7 — b6
9. Lc4 — b3 Lc8 — a6
10. Sb1 — c3 Lf8 — b4
11. 0 — 0 Lb4 — c3:
12. b2 — c3: Sf6 — d5
13. Tf1 — e1 f7 — f5
14. g2 — g4 und ist im Vortheil.

Zweite Fortsetzung. (Anhang.)

1. (e2 — e4) (e7 — e5)
2. (f2 — f4) (d7 — d5)
3. (e4 — d5:) (e5 — e4)
4. d2 — d3 Dd8 — d5:

unter A. betrachten wir Lc8 — f5. Auf Sg8 — f6 würde 5. d3 — e4:. Sf6 — e4:; 6. Lc1 — e3 folgen.

5. Sb1 — c3 Lf8 — b4

6. Dd1 — d2, bei 6. Lc1 — d2. Lb4 - c3:; 7. Ld2 — c3:, f7 — f6; 8. d3 - e4:, Dd5 - e4÷; 9. Dd1 - e2 gleicht sich das Spiel schnell aus.

6. . . . . Dd5 — f6
7. d3 — e4: Lb4 — c3:
8. Dd2 — c3: De6 — e4÷
9. Ke1 — f2 Sg8 — f6
10. Lf1 — d3 De4 — c6
11. Dc3 — c6: Sb8 — c6:
12. Sg1 — f3 mit gleichem Spiel.

A. (2. Fortsetz. Anhang.)

1. (e2 — e4) (e7 — e5)
2. (f2 — f4) (d7 — d5)

3. (E4 — D5:) (E5 — E4)
4. (D2 — D3) L F8 — c5
5. D D1 — E2 S G8 — F6

bei D D8 — E7 folgt 6. G2 — G4, D E7 — H4†; 7. K E1 — D2 zum Vortheil für Weiss.

6. D3 — E4: S F6 — E4:
7. S B1 — c3 D D8 — E7
8. S c3 — D1 und hat das stärkere Spiel.

Zweite Vertheidigung.

1. (E2 — E4) (E7 — E5)
2. (F2 — F4) L F8 — c5

Diese Vertheidigung ist interessant, da sie Weiss an der Rochade nach F1 für den Augenblick hindert.

3. S G1 — F3 D7 — D5, die Veränderung betrachtet 3. D7 - D6.
4. E4 — D5: E5 — E4
5. D2 — D4 E4 — F3:
6. D4 — c5: D D8 — E7†
7. K E1 — F2 F3 — G2:
8. L F1 — B5† K E8 — F8
9. K F2 — G2: D E7 — c5:
10. S B1 — c3 S G8 — F6
11. T H1 — E1 L c8 — F5

Das Spiel mag ungefähr gleich sein, wenigstens ist Weiss, trotz seines freistehenden Königs, gewiss nicht im Nachtheil.

Veränderung.

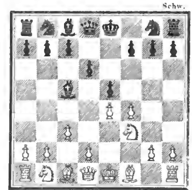
1. (E2 — E4) (E5 — E5)
2. (F2 — F4) (L F8 — c5)
3. (S G1 — F3) D7 — D6
4. c2 — c3, um die Bauern in der Mitte vorrücken zu können. 4. L F1 - c4 hätte uns auf eine Variante des Gambits Lopez geführt (s. S. 71). Am stärksten könnte Weiss den Angriff mit 4. B2 — B4 fortsetzen.

Erstes Gegenspiel.

4. . . . . . L c8 — G4
5. L F1 — E2 L G4 — F3:
6. L E2 — F3: S B8 — c6
7. B2 — B4 L c5 — B6
8. B4 — B5 S c6 — E7
9. D2 — D4 A7 — A6
10. B5 — A6: T A8 — A6:
11. 0 — 0 S E7 — c6
12. L c1 — B2 E5 — F4:
13. L F3 — E2 und hat den Vortheil, die Mitte mit seinen Bauern zu behaupten.

Zweites Gegenspiel.

Schw.



W.

4. . . . . . F7 — F5
5. [E4 — F5:] L c8 — F5:
6. F4 — E5: D6 — E5:
7. D D1 — E2 E5 — E4
8. D2 — D4 L c5 — E7

9.	Sf3—e5	c7—c6
10.	g2—g3	Le7—d6
11.	Lc1—f4	Sg8—f6
12.	Lf1—g2	

Schw. ist wegen des vereinzelten Bauern e4 im Nachtheil.

Drittes Gegenspiel.

4.	. . . .	Sg8—f6
5.	d2—d4	e5—d4:
6.	c3—d4:	Lc5—b6

Ebenso wie Sg8—f6 würde Dd8—e7 das Vorrücken des Bauern d2—d4 nicht verhindert haben. Zwischen beiden Spielarten wäre aber der Unterschied, dass auf 6. Lc5—b4† bei der letzteren nicht Lc1—d2, sondern Ke1—f2 geschehen musste.

Die Deckung der drei vereinigten Bauern hat, da der König noch nicht in Sicherheit gebracht ist, grosse Schwierigkeiten. Nur durch Vorrücken des Bauern e4 im geeigneten Momente wird es überhaupt möglich, die Mitte zu behaupten.

7.	Lf1—d3	0—0
8.	Sb1—c3	Sb8—c6
9.	Lc1—e3	Sf6—g4

10. Le3—g1. In diesem Rückzuge liegt kein Nachtheil, weil später h2—h3 den Springer zurücktreiben und den Läufer wieder frei machen kann. Wäre 9. Lc8—g4 geschehen, so musste Ld3—c2 darauf folgen.

10.	. . . .	f7—f5
11.	Ld3—c4†	Kg8—h8

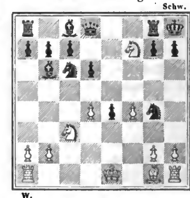
Nun müsste 12. e4—e5 geschehen. d6—e5:; 13. d4—e5:, Dd8—d1÷; 14. Sc3—d1: würde sich daraus ergeben, aber für Weiss nicht nachtheilig sein. Der Plan hingegen, den wir sogleich verfolgen wollen, ist nicht zu empfehlen, obschon ein Thurm gegen einen Springer und Bauer dabei erobert wird. Er löst das Centrum auf und stellt den weissen König dem Angriffe der feindlichen Figuren bloss.

12.	Sf3—g5	f5—e4:
13.	Sg5—f7†	Tf8—f7:

Weiss zog nicht 13. h2-h3 weil Tf8—f4: darauf folgte. Der Thurm nahm den Springer f7, weil die Dame zugleich angegriffen war, stände aber auf c4 ober b3 die weisse Dame, so müsste schon deshalb Tf8-f7: geschehen, weil bei Kh8-g8; Sf7-h6†, Db3-g8† und dann Sh6-f7† zum erstickten Matt führen würden, für welches wir die Stellung angeben.

Mattstellung.

Schw.



W.

14. Lc4 — F7: E4 — E3

Dieser Bauer, welchen Schw. genügend decken kann, entscheidet das Spiel, weil er den Läufer G1 und den Thurm eingeschlossen hält.

15.	Sc3 — E2	Dd8 — F6
16.	LF7 — D5	Sc6 — B4
17.	LD5 — F3	Lc8 — F5
18.	KE1 — F1	DF6 — G6
19.	H2 — H3	SG4 — F6
20.	A2 — A3	SB4 — D5
21.	LF3 — D5:	SF6 — D5:
22.	DD1 — B3	c7 — c6
23.	G2 — G3	LF5 — D3
24.	TH1 — H2	DG6 — F4
25.	KF1 — E1	LB6 — A5†
26.	KE1 — D1	B7 — B5
27.	TA1 — c1	LD3 — c4
28.	Tc1 — c4:	B5 — c4:
29.	DB3 — c4:	LA5 — D2

Schw. muss wegen des Bauern E3 gewinnen.

———

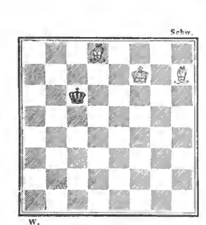
Spiel - Endungen.

Bei Spielern von ziemlich gleicher Stärke sind die Partieen nicht selten, in denen die Entscheidung erst nach dem Abtausch fast aller Stücke durch ein kleines, auf der einen Seite vorhandenes Uebergewicht herbeigeführt oder, trotz desselben, durch geschicktes Gegenspiel des Gegners unmöglich gemacht wird. Die hauptsächlichsten dieser Endspiele wollen wir zusammenstellen, da ihre Kenntniss nicht allein nothwendig ist, um das Spiel in den sich darbietenden Fällen zum Schluss zu führen, sondern weil man schon im Laufe der Partie auf das möglicherweise eintretende Endspiel Rücksicht nehmen und die günstigste Stellung für dasselbe zu erlangen suchen muss. Alle denkbaren Endungen lassen sich zwar ebenso wenig wie alle Anfänge vollständig aufzeichnen, aber die am häufigsten sich darbietenden Spiele genügen, um einen Anhalt für die in der Analyse fehlenden zu gewähren.

Zunächst treten die Spiele hervor, in denen der eine König allein gegen König und Officiere übrig ist. Um das Matt in solchem Falle zu erzwingen, genügt das Vorhandensein eines Läufers und selbst beider Springer, da diese nur Patt erlangen können, nicht. Die Dame oder der Thurm, beide Läufer, sowie Läufer und Springer vereinigt sind aber hinreichend. Die Ausführung für die beiden schwierigen Fälle folgt unten.

Nachdem wir untersucht haben, wie der einzelne König matt zu setzen sei, gehen wir zu Endspielen über, in denen auf beiden Seiten Officiere sich befinden und zuletzt betrachten wir die Combinationen der Bauern.

I.* Die beiden Läufer gewinnen gegen den einzelnen König.



Das Matt kann nur erfolgen, wenn der König in eine Ecke getrieben ist. Das Nebeneinanderstellen beider Läufer ist geeignet, dem Könige Reihen von Feldern abzuschneiden.

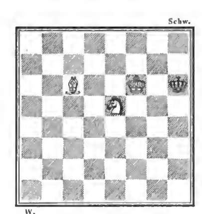
1. . . . . . Kc6—d5
2. Ld8—f6 Kd5—d6
3. Lh7—e4 Kd6—d7
4. Lf6—e5 Kd7—c8
5. Kf7—e6, nicht nach e7, da dieses patt machen würde.
5. . . . . . Kc8—d8
6. Le4—b7 Kd8—e8
7. Le5—c7 Ke8—f8
8. Ke6—f6 Kf8—g8

ginge der König nach e8, so folgte Lb7-c6†.

9. Lc7—f4 Kg8—f8
10. Lb7—c6 Kf8—g8
11. Kf6—g6 Kg8—f8
12. Lf4—d6† Kf8—g8
13. Lc6—d5† Kg8—h8
14. Ld6—e5 ‡

II. Läufer und Springer gewinnen gegen den König.

Die Schwierigkeit, das Matt durch Springer und Läufer zu erreichen, liegt weniger darin, den einzelnen König an den Rand zu drängen, als vielmehr ihn in die Ecke zu bringen, welche der Läufer beherrschen kann, denn nur dort ist das Matt möglich. Man vermeide übrigens, häufig Schach zu bieten, da es wirksamer ist, dem Könige die Felder abzuschneiden, auf welche er zu gehen gedenkt. Der Springer wird gewöhnlich die Felder angreifen, welche dem Läufer unzugänglich sind, aber man bewege den Springer möglichst selten, da seine Manöver mehr Zeit erfordern als die des Läufers, welcher überdies seine Stellung verändern und doch in derselben Richtung wirksam bleiben kann. Er gewinnt oft auf diese Art ein Tempo.



1.	. . . .	Kн6—н5

oder nach н7, s. die erste Veränderung.

2.	Lc6—E8†	Kн5—н4

geht der König nach н6, so kommen wir auf das Spiel der Veränderung.

3.	KF6—F5	Kн4—G3
4.	LE8—н5	KG3—н4
5.	Lн5—G4	Kн4—G3
6.	KF5—G5	KG3—F2
7.	KG5—F4	KF2—E1
8.	KF4—E3	KE1—F1
9.	SE5—D3	KF1—G2
10.	KE3—F4	KG2—F1
11.	KF4—G3	KF1—G1
12.	LG4—E2	KG1—н1
13.	SD3—F2†	Kн1—G1
14.	SF3—н3†	KG1—н1
15.	LE2—F3 ‡	

Erste Veränderung.

1.	. . . .	Kн6—н7
2.	SE5—F7	Kн7—G8
3.	Lc6—E4	KG8—F8
4.	LE4—н7	KF8—E8
5.	SF7—E5	KE8—D8

oder, wie die zweite Veränderung ausführt, KE8-F8.

6\. KF6—E6. Dies ist der beste Zug, man könnte jedoch auch Lн7-E4 thun.

6.	. . . .	KD8—c7
7.	SE5—D7	Kc7—c6
8.	Lн7—D3	Kc6—c7
9.	LD3—E4	Kc7—D8
10.	KE6—D6	KD8—E8

geht der König nach c8, so folgen im Wesentlichen dieselben Züge von Weiss nur in anderer Ordnung, man würde mit SD7—c5 anfangen.

11.	LE4—G6†	KE8—D8
12.	LG6—F7	KD8—c8
13.	SD7—c5	Kc8—D8
14.	Sc5—B7†	KD8—c8
15.	KD6—c6	Kc8—B8
16.	Kc6—B6	KB8—c8
17.	LF7—E6†	Kc8—B8
18.	SB7—c5	KB8—A8
19.	LE6—D7	KA8—B8

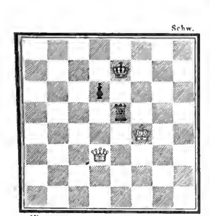
u. s. w.

Zweite Veränderung.

5.	. . . .	KE8—F8
6.	SE5—D7†	KF8—E8
7.	KF6—E6	KE8—D8

8\. KE6—D6 und gewinnt wie oben.

III: Die Dame gewinnt gegen den Thurm, selbst gegen Thurm und Bauer.



Damit die Dame in der gegenwärtigen Stellung gewinne, muss Weiss seinen König zunächst hinter den Bauer bringen und diesen doppelt angreifen. Dazu ist aber erforderlich, dass man den feindlichen König zwinge, vor den Bauer zu gehen, und zweitens muss der Thurm von dem Felde E5 vertrieben werden, da er von dort dem Könige den Uebergang über die fünfte Linie und über die E-Linie sperrt.

1. D D3 — H7† K E7 — E6

ginge der König nach D8, so folgte 2. D H7-F7, T E5-c5; 3. D F7-E6, K D8 — c7; 4. D E6-E7†, K c7-c6 und der König ist doch auf die 6te Reihe getrieben.

2. D H7 — c7 T E5 — c5

3. D c7 — D8. Diese Position ist nothwendig, um den König der Schwarzen nach D5 zu nöthigen.

3. . . . . T c5 — E5

4. D D8 — E8† K E6 — D5

ginge er nach F6, so könnte Weiss durch D E8-D7 und nachher K F4-G4 über die 5te Linie mit dem Könige kommen.

5. D E8 — c8 T E5 — E4†

zieht er den Thurm nach H5, so wird die Dame auf A8 Schach geben und den Bauer erobern.

6. K F4 — F5 T E4 — E5†

7. K F5 — F6 T E5 — E4

hätte er den König nach D4 gezogen, so rückte die Dame nach c6.

8. D c8 — F5† T E4 — E5

9. D F5 — D3† K D5 — c5

10. D D3 — D2, Weiss muss jetzt nur noch den Uebergang über die E-Linie erzwingen.

10. . . . . K c5 — c6

11. D D2 — D4 K c6 — D7

die Folge von K c6 — c7 wäre: 12. D D4-A4, T E5-c5; 13. D A4-A7†, K c7-c6; 14. K F6-E7 und gelangt hinter den Bauer.

12. D D4 — c4 T E5 — c5

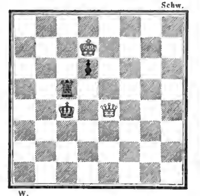
hätte er den Thurm entfernt, so würde ihn die Dame durch ein Schach zu gewinnen suchen.

13. D c4 — F7† K D7 — c6

14. K F6 — E7, endlich ist es dem Könige gelungen, hinter den Bauer

zu kommen, wodurch das Spiel entschieden wird. Stände übrigens der Bauer auf D7 statt D6, so wären die Manöver des Königs nicht möglich und das Spiel bliebe remis. Ein Thurmbauer würde jedoch auch auf der zweiten Reihe verlieren.

14. . . . . Tc5 — E5†
15. KE7 — D8 TE5 — c5
16. DF7 — D7† Kc6 — D5
17. KD8 — E7 Tc5 — c6
18. DD7 — F5† KD5 — c4
19. KE7 — D7 Tc6 — c5
20. DF5 — E4†



20. . . . . Kc4 — B3
21. KD7 — D6: Tc5 — c2

geht der Thurm nur einen Schritt, Tc5 — c4, so folgt DE4 — E1 und dann kommt der weisse König heran.

22. KD6 — D5, es wäre nutzlos, mit der Dame Schach zu geben, während der König noch entfernt ist.

22. . . . . KB3 — B2

zieht der Thurm Tc2-c1, so giebt DE4-F3 Schach und gewinnt wieder eine Linie.

23. KD5 — D4 KB2 — A1

um sich patt setzen zu lassen, wenn Weiss den Thurm nimmt.

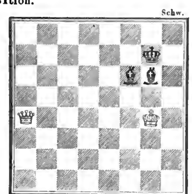
24. KD4 — D3 Tc2 — B2
25. DE4 — A4† KA1 — B1
26. KD3 — c3. Durch diesen Zug zwingt man den Thurm, sich vom Könige zu entfernen. Hätte aber Weiss den Zug in dieser Position, so würde er durch DA4-E4† und nachher auf A8 oder H1 Schach leicht ein Tempo gewinnen können.

26. . . . . TB2 — H2
27. DA4 — B5† KB1 — A1
28. DB5 — A6† KA1 — B1
29. DA6 — B6† KB1 — A2
30. DB6 — A7† KA2 — B1
31. DA7 — B8† und gewinnt den Thurm.

IV. Die Dame gegen beide Läufer.

Gewöhnlich gewinnt die Dame, wegen ihrer grössern Beweglichkeit, gegen zwei kleine Officiere. Nur wenn diese eine besonders günstige Stellung, welche die Annäherung des feindlichen Königs verhindert, in der Nähe ihres Königs einnehmen, vermögen sie das Spiel unentschieden zu machen. Die Stellung muss übrigens, da der feindliche König sie zu

umgehen suchen wird, so beschaffen sein, dass sie passlich geändert werden kann. Läufer oder Springer stehen zu diesem Zweck am geeignetsten neben einander, dicht vor ihrem Könige, wie in der folgenden Position.



1. DA4—D7† KG7—G8

aber nicht LG6—F7, denn dieses hätte die Annäherung des feindlichen Königs zugelassen und damit das Spiel verloren gemacht.

2. DD7—E6† KG8—G7
3. KG4—F4 LG6—H7
4. DE6—D7† KG7-G6 od.-G8
5. DD7—E8† (s. hier die Veränderung.)
5. . . . . KG6—G7
6. KF4—G4 LH7—G6
7. DE8—E6 LG6—H7
8. DE6—D7† KG7—G6
9. DD7—E8† KG6—G7
10. KG4—H5 LH7—F5
11. DE8—A4 LF5—G6†

Das Spiel bleibt unentschieden.

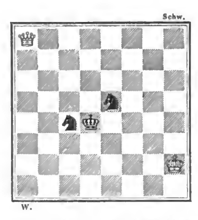
Veränderung.

5. KF4—G4 LH7—G8
6. DD7—F5† KG6—G7
7. KG4—H5 LG8—F7†
8. KH5—G4 LF7—G6

Das Spiel bleibt unentschieden. Hätten die Läufer vor ihrem Könige eine ähnliche Stellung mitten im Brette eingenommen, so müssten sie sich ebenfalls nicht vom Könige trennen, sondern ganz auf dieselbe Art vertheidigen, wie es eben gezeigt ist, und würden dann auch remis machen.

V. Die Dame gegen beide Springer.

Die beiden Springer sind, wenn sie neben oder über einander bei ihrem Könige stehen, weniger der Annäherung des feindlichen Königs ausgesetzt, überhaupt weniger in der Defensive, als in derjenigen Stellung, in welcher einer den andern unterstützt oder gleich wieder zur Deckung zurückgezogen werden muss. Bei der Analyse gehen wir daher von einer ungünstigen Stellung aus und lassen die Springer zunächst einander decken.



1. Kh2—g3 Kd4—d3, es würde hier auch gut sein, Sc4-d6 zu ziehen, nm dann die Springer neben einander zn vereinigen.

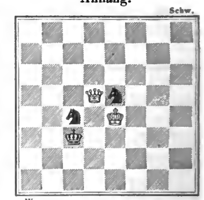
2. Da8—d5† Kd3—c3
3. Kg3—f4 Se5—d3†
4. Kf4—f3 Sd3—b4

Wäre hier der Spr. nach e5 mit Schach zurück gegangen, so würde Kf3-e4 folgen, die Springer fesseln nnd, wie der Anhang näher andeutet, das Spiel dadurch entscheiden.

5. Dd5—d1 Sc4—d2†
6. Kf3—e2 Sd2—b3
7. Dd1—e1† Kc3—c4
8. De1—h4† Kc4—c3
9. Dh4—f6† Sb3—d4†
10. Ke2—f2 Sb4—d5

Das Spiel bleibt nnentschieden.

Anhang.



Weiss wird den König an den Rand zn drängen und dort patt zn setzen, oder so zn stellen versuchen, dass die Springer ziehen müssen nnd dabei verloren gehen.

5. . . . . Kc3—b3
6. Ke4—d4 Kb3—b2
7. Dd5—b7† Kb2—c2

Schw. thut gnt, mit dem Könige weder freiwillig in die Ecke, noch überhanpt an den Rand des Brettes zn gehen.

8. Db7—b5 Kc2—d1
9. Db5—b3† Kd1—e2
10. Db3—g3 Ke2—f1

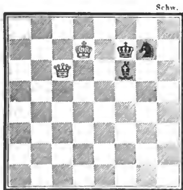
11. Kd4—e4. Weiss konnte nicht mit der Dame gleich nach h4 gehen, da ihm dann ein Schach anf f3 drohte.

11. . . . . Kf1—e2
12. Dg3—g2† Ke2—d1
13. Dg2—f2 Kd1—c1
14. Ke4—d4 Kc1—d1

15. Kd4—c3 und gewinnt, welches anch eintreten mnsste, wenn Schw. andere Züge, als in dem Anhange vorausgesetzt werden, that.

VI. Die Dame gegen Läufer und Springer.

Die Vertheidigung von Läufer und Springer gegen die Dame hat wegen der ungleichartigen Bewegung dieser kleinen Officiere besondere Schwierigkeit, dennoch giebt es auch hier Stellungen, in denen die Dame nicht gewinnen kann.



Setzen wir den Springer auf G7, so greift er die Felder H5, F5, E6 und E8 an. Steht nun der König bei diesem Springer, so muss sich ihm der feindliche König, um mit der Dame zu gewinnen, auf dem Felde G5, E5 oder E7 nähern. Stellen wir aber noch den Läufer auf F6, so sind alle Zugänge gedeckt und somit ist für den Augenblick die Annäherung des Feindes unmöglich gemacht. Daher müssten bei einer solchen Stellung Springer und Läufer erst gezwungen werden, ihre Position zu verlassen, ehe der König wirksam mit der Dame angreifen könnte, und ferner müsste man, um zu gewinnen, den Vertheidiger abhalten, eine neue Position der beschriebenen Art einzunehmen. Dass man jedoch dies Letztere zu verhindern nicht im Stande ist, wird die folgende Ausführung zeigen.

1. D C6 — D5† K F7 — G6

2. D D5 — G2†, ginge die Dame nach G8, so würde Schw. seinen Läufer nach G5 oder H4 und dann nach F6 zurückziehen.

2. . . . . K G6 — F7

3. D G2 — G4

Da nun Schw. das Feld G6 der Dame wehren muss, um seine Position zu behaupten, so kann nur der Läufer ziehen, jedoch auch dieser darf sich nicht zu weit entfernen. Er muss in dieser und in ähnlichen Stellungen auf dasjenige der Felder G5, E7 oder E5 gezogen werden, welches gerade vom Feinde nicht angegriffen wird. Er zieht also hier

3. . . . . L F6 — E5

4. D G4 — C4† K F7 — G6

5. D C4 — E4† K G6 — F6

Schw. hat gegenwärtig eine andere Position einnehmen müssen und es bleibt nun zu untersuchen, ob Weiss etwa aus dieser den Gewinn erzwingen kann.

6. K D7 — C6 S G7 — F5, um

nachher wieder die weissen Felder dem Könige abzuschneiden.

7. De4—f3 Kf6—e6

Schw. muss, so viel als möglich, den König so stellen, dass er seine beiden Officiere frei gebrauchen kann und besonders den Springer, da die Hauptschwierigkeit der Vertheidigung in der richtigen Führung dieses Steines besteht; er muss die Felder besetzen, von denen aus er am wirksamsten die Annäherung des feindlichen Königs hindert, zugleich aber auch seine Anfangsstellung gegen den Läufer wieder zu erlangen suchen.

8. Df3—e4, hätte Weiss 8. Kc6-c5 gezogen, so wäre sein ganzer Angriff zerstört worden, denn Schw. zöge Le5-d6† und dann Sf5-e7, wodurch er wieder eine, der ursprünglichen ähnliche Stellung einnähme. Deshalb thut Weiss am besten Df3—e4 oder d5†, wie in der Veränderung.

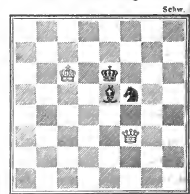
8.	. . . .	Ke6—f6
9.	Kc6—d5	Kf5—e7†
10.	Kd5—c4	Se7—f5
11.	Kc4—d3	Sf5—d6
12.	De4—d5	Kf6—f5
13.	Kd3—e3	Kf5—f6
14.	Ke3—f3	Sd6—f5

wodurch Weiss verhindert wird, seinen König sogleich nach g4 zu bringen.

15.	Dd5—c6†	Sf5—d6
16.	Kf3—g4	Kf6—e6

und Schwarz hat eine der anfänglichen ganz ähnliche Stellung.

Veränderung.



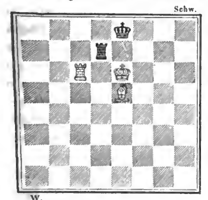
8.	Df3—d5†	Ke6—f6
9.	Kc6—d7	Sf5—g7
10.	Kd7—d8	Sg7—e6†
11.	Kd8—c8	Kf6—f5
12.	Kc8—d7	Se6—f4

Weiss hat nichts gewonnen.

VII. Thurm gegen Thurm und Läufer.

Zu den interessantesten Problemen gehört die Lösung des Spieles von Thurm und Läufer gegen Thurm. Die Vertheidigung ist schwierig, aber doch scheint sie nicht allein auf der Mitte des Brettes allgemein

möglich, sondern überhaupt kann das Matt nur in einigen Randpositionen, welche sogleich näher bezeichnet werden sollen, erzwungen werden.



1. Tc6—c8†	TD7—D8
2. Tc8—c7	TD8—D2

Um den Gewinn zu erzwingen, muss man den schwarzen Thurm nöthigen, eines der Felder D1 oder D3 einzunehmen.

3. Tc7—B7	TD2—D1

Weiss muss nun suchen, seinen Thurm so zu stellen, dass er sich in der Entfernung eines Springerzuges vom feindlichen König befindet. TB7-c7 würde indess wegen TD1-D2 nicht förderlich sein, hingegen entspricht TB7-G7 dem Zweck, während Schw. TD1—F1, welches letztere Feld mit D1 correspondirt, thun muss. Den Zug des Königs betrachtet die erste Veränderung.

4. TB7—G7	TD1—F1
5. LE5—G3	KE8—F8

Die zweite Veränderung beschäftigt sich mit TF1—F3.

6. TG7—G4	KF8—E8
7. TG4—c4	TF1—D1

Zieht Schwarz KE8—F8, so folgt 8. LG3-E5, KF8-G8; 9. Tc4-H4 u. s. w.

8. LG3—H4	KE8—F8
9. LH4—F6	TD1—E1†
10. LF6—E5	KF8—G8
11. Tc4—H4 und gewinnt.	

Erste Veränderung.

4.	KE8—F8
5. TG7—H7	TD1—G1
6. TH7—c7	KF8—G8
7. Tc7—c8† und gewinnt.	

Zweite Veränderung.

5.	TF1—F3
6. LG3—G6	TF3—E3†
7. LD6—E5	TE3—F3

Hätte er KE8-F8 gezogen, so war TG7—H7 die Antwort.

8. TG7—E7†	KE8—F8

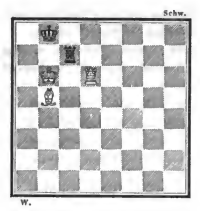
Auf KE8—D8 folgt TE7—B7.

9. TE7—c7	KF8—G8
10. Tc7—G7†	TG8—F8
11. TG7—G4	KF8—E8

Auf TF3-E3 würde TG4-H4 folgen.

12. LE5—F4 und gewinnt.	

Aehnlich wie die Lösung der Stellung auf der E-Linie ist auch die Analyse für die analoge Position der Züge auf der Reihe F. Endlich lässt sich auch noch das Matt in der Stellung ganz in der Ecke des Brettes erzwingen, aber die Linie der Springer scheint eine Ausnahme zu bilden.



1. Td6—d8† Tc7—c8
2. Td8—d7 Tc8—c2

geht er nach f8, so muss er durch den Zug 3. Td7—d6 verlieren.

3. Lb5—c6 Tc2—b2†

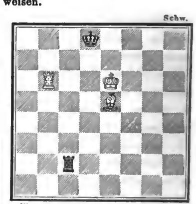
zöge hier der König nach c8, so gewönne Weiss durch 4. Td7-d4.

4. Lc6—b5 Tb2—c2
5. Td7—f7, damit der schwarze Thurm das Feld c1 einnehme.
5. . . . . Tc2—c3
6. Lb5—a4 Tc3—c1
7. La4—c6 Tc1—b1†
8. Kb6—c5 [Tb1—b2]

dies ist der einzige Zug, der nicht bestimmt verliert. Bei 8. Tb1-g1 gewinnt 9. Lc6-e4. Auf 8. Tb1-c1† folgt 9. Kc5-d6, Tc1-d1†; 10. Lc6-d5 u. s. w.

9. Lc6—d5 Tb2—h2
10. Tf7—b7† Kb8—c8
11. Tb7—e7 Kc8—b8
12. Kc5—b6 und wir können nicht angeben, wie Weiss den Gewinn schliesslich erzwingen mag. Die Schwierigkeit der Lösung liegt darin, dass Weiss hier nicht, wie bei der ersten Stellung, seinen Thurm in Springerentfernung halten und beliebig von der einen Seite zur andern übergehen kann. Der einzelne Thurm vermag wohl stets Weiss zu verhindern, mit dem Könige das Feld e6 und zugleich mit dem Läufer das Feld e5 einzunehmen.

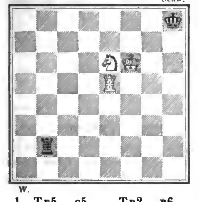
Befinden sich übrigens Thurm und König in der Mitte des Brettes, so bleibt das Spiel schon deshalb unentschieden, weil die überlegenere Macht nicht hinreicht, eine Randposition zu erzwingen. Schliesslich wollen wir noch erwähnen, dass auch am Rande, ausser der angedeuteten Stellung auf der Linie der Springer, noch manche Positionen, wie z. B. die folgende, welche eine Aehnlichkeit mit der zuerst analysirten hat, sich unauflöslich erweisen.



VIII. Thurm und Springer gegen Thurm.

Wenn die Steine sich auf der Mitte des Brettes befinden, ist das Matt nur in einzelnen Fällen zu erreichen, steht hingegen der vertheidigende König am Raude auf den Feldern des Thurms, Springers oder Läufers, so ist das Matt verhältnissmässig leicht. Auf den Feldern der Dame und des Königs ist der Widerstand grösser und zuweilen wohl unübersteiglich. Die Stellungen, in denen Thurm und Springer die grösste Kraft äussern, sind solche, bei welchen sich der feindliche Thurm auf derselben Hälfte des Brettes befindet, auf welcher die Könige stehen, und der Springer nach dem Felde neben seinem Könige so gezogen werden kann, dass er bei einem Schach zwischen setzt.

Schw.



W.

1. Te5—c5 Tb2—b6
2. Kf6—f7 Tb6—b7†
3. Se6—c7 und gewinnt.

Schw.

W.

1. Sb5—d6† Ke8—f8

denn Ke8-d8 wäre wegen Kf6-e6 verderblich.

2. Tb7—d7 Ta8—b8

oder Kf8-g8, wie in der Veränderung.

3. Td7—a7 Tb8—d8

Weiss muss den Thurm nach d8 zu gehen nöthigen, um keinem Schach ausgesetzt zu sein, wenn er den Springer bewegt.

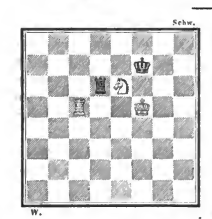
4. Sd6—f5 Td8—b8
5. Sf5—g7 Tb8—b6†
6. Sg7—e6† Kf8—g8
7. Ta7—e7 Tb6—a6

geht der Thurm nach b3, so folgt Te7-e8†.

8. Kf6—g6 Ta6—a8
9. Te7—d7 Ta8—b8
10. Td7—d6 Tb8—e8
11. Td6—c6 Te8—a8
12. Se6—g5 Kg8—f8
13. Tc6—e6 Ta8—b8
14. Sg5—h7 Kf8—g8
15. Te6—e7 Tb8—b6†
16. Sh7—f6† Verloren.

Veränderung.

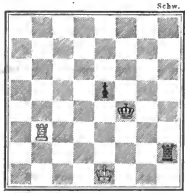
2. . . . . . Kf8—g8
3. Kf6—g6 Kg8—f8
4. Td7—f7† Kf8—g8
5. Sd6—e4 u. s. w.



1. Tc5—c7† Kf7—g8
2. Kf5—f6 Td6—a6
3. Tc7—e7 Ta6—b6
4. Kf6—g6 Tb6—b8
5. Te7—d7 und das Spiel ist auf die vorhergehenden Varianten reducirt.

IX. Thurm und Bauer gegen Thurm.

Häufig wird es dem einzelnen Thurme gelingen, das Spiel unentschieden zu halten, wenn sein König sich vor dem feindlichen Bauer befindet.



1. Tb3—a3 e5—e4
2. Ta3—b3, der Thurm darf diese dritte Linie erst verlassen, wenn der Bauer auf e3 gezogen ist. Durch 2. Ta3-a8 würde Weiss, wie die Veränderung zeigt, verlieren.
2. . . . . . Th2—a2
3. Tb3—c3 e4—e3
4. Tc3—c8 Kf4—f3
5. Tc8—f8† und giebt so lange Schach, bis sich der König von dem Bauer entfernt, den Weiss dann gewinnen könnte.

Veränderung.

2. Ta3—a8 Kf4—f3
3. Ta8—f8† Kf3—e3

4. KE1—F1, hätte Weiss den König nicht gezogen, so gab Schw. dann auf H1 Schach, tauschte die Thürme und ging KE3-D2.

4. . . . . TH2—H1†
5. KF1—G2 TH1—E1
6. TF8—E8 KE3—D2

7. KG2—F2, hätte Weiss auf D8 Schach geboten, so geschah KD2-E2.

7. . . . . E4—E3†
8. KF2—G2 KD2—E2

E3—E2 hätte das Spiel unentschieden gemacht.

9. TE8—E7 TE1—D1
10. TE7—E8 TD1—D7
11. TE8—E6 TD7—G7†
12. KG2—H2 KE2—F2
13. TE6—F6† KF2—E1
14. TF6—E6 E3—E2
15. TE6—D6 TG7—C7
16. KH2—G2 TC7—C2
17. TD6—D7 TC2—D2
18. TD7—B7 TD2—D8
19. TB7—B1† KE1—D2
20. TB1—B2† KD2—E3
21. TB2—B3† TD8—D3
22. TB3—B1 TD3—D1

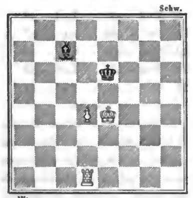
u. s. w.

Wenn sich in einer Position auf beiden Seiten nur Thürme mit einer ungleichen Anzahl von Bauern finden, so pflegt das Uebergewicht eines Bauern nicht zu entscheiden. Man suche die Bauern zu tauschen und den letzten mit dem Könige aufzuhalten. Befinden sich indess auch noch kleine Officiere im Spiel, so ist weniger Aussicht auf Remis vorhanden, falls die Stücke nicht Läufer auf verschiedenfarbigen Feldern sind. Bereits S. 146 wurde nämlich erwähnt, dass verschiedene Läufer besonders geeignet sind, das Spiel unentschieden zu machen.

X. Der Läufer macht das Spiel gegen Thurm, zuweilen gegen Thurm und Bauer unentschieden.

Gewöhnlich wird Thurm und Bauer gegen einen einzelnen Läufer gewinnen, nur bei den Mittelbauern (C, D, E, F) und den Thurmbauern (A und H) kann es vorkommen, dass der Läufer die Felder neben dem Bauer beherrscht und deshalb dem feindlichen Könige nicht gestattet, das fernere Vorrücken des Bauern zu unterstützen. Dieser Fall würde in der folgenden Stellung eintreten, wenn sogleich D4—D5 geschähe wodurch das Spiel unentschieden bliebe.

Schw.



W.

1. TD1—A1, den fehlerhaften Zug D4-D5† betrachten wir nachher.

1.	. . . .	LC7—B8
2.	TA1—A6†	LB8—D6

3. TA6—B6, nun ist Schw. gezwungen, den König zu ziehen und das Feld D5 ungedeckt zu lassen.

3.	. . . .	KE6—D7
4.	KE4—D5	LD6—G3
5.	TB6—B7†	LG3—C7
6.	TB7—A7	KD7—C8

7. KD5—C6 und rückt dann ungehindert mit dem Bauer vor.

1.	D4—D5†	KE6—D7
2.	KE4—D4	LC7—G3
3.	TD1—A1	LG3—F4

Der Läufer muss sich immer bereit halten, dem feindlichen Könige Schach zu bieten, wenn dieser auf ein Feld neben seinem Bauer ginge.

4.	TA1—A7†	KD7—D6
5.	KD4—E4	LF4—G3

Nach H2 durfte der Läufer wegen 6. TA7-G7 nicht gezogen werden.

6.	TA7—G7	LG3—E1
7.	TG7—G6†	KD6—D7

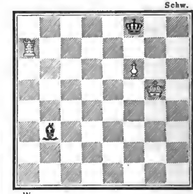
8. D5—D6, wäre der König vorgegangen, so würde er durch ein Schach vom Läufer gezwungen worden sein, wieder hinter den Bauer zurück zu gehen.

8.	. . . .	KD7—C6
9.	KE4—E5	LE1—B4
10.	D6—D7†	KC6—D7:
11.	KE5—D5	KD7—C7

Remis.

In der folgenden Stellung bleibt das Spiel ebenfalls unentschieden.

Schw.



W.

1.	TA7—B7	LB3—C4
2.	TB7—C7	LC4—B5

Nach B3 konnte der Läufer nicht gehen, weil Weiss dann mit 3. KG5-G6 gewonnen hätte.

3.	KG5—F5	LB5—E2
4.	KF5—E6	LE2—G4†
5.	KE6—E5	LG4—E2
6.	KE5—F5	LE2—D3†

ebenso gut ist auch LE2-F3.

7.	KF5—G5	LD3—E2
8.	TC7—A7	LE2—C4
9.	F6—F7	KF8—G7

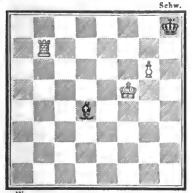
Schw. würde verlieren, wenn er den Bauer sogleich nehmen wollte.

10. K G5 — F5	L c4 — F7:
11. T A7 — B7	K G7 — G8
12. K F5 — F6	L F7 — c4
13. T B7 — G7†	K G8 — H8
14. T G7 — G6	L c4 — G8

u. s. w.

Ein Springerbauer wird in Verbindung mit dem Thurme auch in den sonst für den einzelnen Läufer günstigen Stellungen gewinnen.

Schw.



W.

1. G6 — G7† K H8 — H7

wenn er den Bauer nähme, gewönne 2. K F5 - G6.

2. T B7 — B4	L c4 — F2

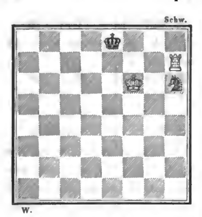
auf L c4 — G7: gewinnt T B4 — H4† und K F5 — G6.

3. T B4 — G4	K H7 — G8
4. K F5 — G6	L F2 — D4
5. T G4 — F4	L D4 — G7:
6. T F4 — c4	Verloren.

Im Allgemeinen kann der Läufer allein das Spiel gegen den einen Thurm unentschieden machen. Am geeignetsten ist dazu die Stellung mit dem Könige in einer Ecke, nicht von der Farbe des Läufers, wo man dann neben dem Könige mit dem Läufer das Schach decken und nur patt gesetzt werden kann. Steht der König jedoch auf einem andern Randfelde, so ziehe man nie den Läufer zwischen ein Schach vom Thurme, sondern hindere nur, dass sich der feindliche König dem andern gerade gegenüber stelle. Man wird dies am besten thun können, wenn man sich selbst auf einem Randfelde von der Farbe des Läufers hält.

XI. Thurm gegen Springer.

Ein Springer, der sich in der Nähe seines Königs befindet, wird gegen den Thurm remis machen; ist er jedoch vom Könige getrennt, so läuft er Gefahr, verloren zu gehen.



Giebt der Springer auf G8 Schach, so bleibt das Spiel unentschieden.

1\. . . . . Sh6—G4†

2\. Kf6—e6 Ke8—d8

ginge der König nach f8, so würde der Springer auf ähnliche Weise gewonnen werden, wie ihn jetzt Weiss erobert.

3\. Th7—h4 Sg4—e3

auf 3. Sg4—f2 würde Th4—d4† folgen.

4\. Th4—e4 Se3—c2

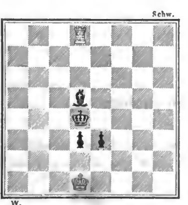
geht der Springer nach f1, so giebt Weiss auf d4 Schach und zieht dann 6. Td4-d3, wodurch der Springer eingeschlossen wird.

5\. Ke6—d5 Sc2—a3

6\. Kd5—c5 und gewinnt.

XII. Der Thurm gegen Officier und zwei Bauern.

Ein Thurm gegen Läufer oder Springer und zwei Bauern macht das Spiel unentschieden. Diese Behauptung ist zwar im Allgemeinen richtig, aber die Führnng des Thnrmes, zumal gegen einen Läufer, ist schwierig. Man mnss stets darauf bedacht sein, eine solche Position einzunehmen, dass man, wenn die Bauern weiter vorgehen, den Thurm für beide opfern kann. In dem folgenden Beispiele ist dies jedoch nicht mehr möglich.



1\. Kd1—e1 Kd4—c5

Schw. muss, um zu gewinnen, mit dem Könige auf c3 und mit dem Läufer auf c4 stehen.

2\. Td8—c8†, gäbe der Thurm nicht Schach, sondern ginge etwa nach e8, so würde Schw. in drei Zügen mit dem Bauer d3 in die Dame kommen.

2\. . . . . Kc5—b4

3\. Tc8—b8† Kb4—c3

4\. Tb8—c8† Ld5—c4 und gewinnt.

Ständen die Banern erst auf ihren fünften Feldern, so würde das Spiel nnentschieden bleiben, weil Weiss noch nicht zn befürchten hätte, dass ein Bauer durch zweimaliges Vorrücken znr Dame würde. Er könnte dann nämlich, sobald sich der schwarze König auf die c-Linie begiebt, mit dem Thurme nach E8 ziehen und Schw. zwingen, mit dem Könige zurück zu gehen, oder einen Bauer vorzurücken. In beiden Fällen würde Schw. nichts gewonnen haben.

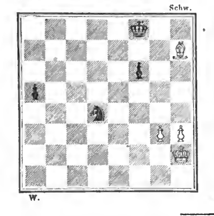
Stände in dem oben ausgeführten Beispiele anf D5 ein Springer statt des Läufers, so würde das Spiel ebenfalls unentschieden bleiben. Gewöhnlich vertheidigt sich der Thurm gegen Springer und Banern am besten, wenn er den Bauern, welchen der König sich gegenüberstellt, zur Seite bleibt.

Wenn der Thurm einen oder mehrere, nicht von Figuren begleitete Bauern aufhält, wird später, sobald wir die einzelnen Bauern betrachten, erwähnt werden.

XIII. Läufer gegen Springer nebst Bauern.

Bleiben in einem Endspiele Banern übrig und ist dabei auf der einen Seite ein Läufer, auf der andern ein Springer, so hat der Letztere nicht selten einen Vortheil, da er nicht an eine Farbe wie der Läufer gebunden ist, sondern alle Felder angreifen kann. In der folgenden Stellung entscheidet jedoch nicht ein Uebergewicht des Springers, sondern der Umstand, dass der Läufer abgeschnitten wird.

Schw.



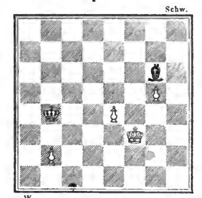
W.

Schw. zieht F6-F5 und gewinnt. Thäte er jedoch als ersten Zug A5—A4, so würde er zwar den Läufer erobern, aber dann nicht hindern können, dass der Bauer F6 gegen G3 umgetauscht und dadurch das Spiel nnentschieden gemacht werde.

XIV. Läufer gegen Bauern.

In der folgenden Stellung können die drei Bauern gegen den einzelnen Officier nicht gewinnen, obgleich dies sonst oft der Fall ist, wie z. B. das Endspiel des S. 119 u. folg. mitgetheilten *Giuoco piano* beweist.

Schw.



W.

In dieser Stellung ist das Spiel unentschieden, es mag Weiss oder Schw. den Zug haben.

1.	. . . .	Kb4—b3
2.	Kf3—f4 oder Kf3-e3,	
2.	. . . .	Kb3—b2:
3.	Kf4—e5	Kb2—c3
4.	Ke5—d5	Kc3—d3
5.	e4—e5	Kd3—e3
6.	Kd5—e6	Ke3—f4
7.	Ke6—f6	Lg6—f5

remis,

oder:

1.	. . . .	Kb4—b3
2.	Kf3—e3 statt Kf3-f4,	
2.	. . . .	Kb3—b2:
3.	Ke3—d4	Kb2—c2
4.	e4—e5	Lg6—f7
5.	Kd4—e4	Lf7—e6
6.	g5—g6	Kc2—d2

remis.

Aber auch wenn Weiss anzieht, ist das Spiel remis, nämlich:

1.	Kf3—f4	Kb4—c5

wenn der König nach b3 ginge, so würde Weiss gewinnen.

2.	Kf4—e5	Kc5—c4
3.	b2—b4	Lg6—h7

den Bauer darf Schw. noch nicht nehmen.

4.	b4—b5	Kc4—c5
5.	b5—b6	Kc5—b6:
6.	Ke5—d5	Kb6—c7
7.	e4—e5	Kc7—d7

unentschieden,

oder:

1.	Kf3—f4	***Kb4—b3***
2.	e4—e5	Kb3—c4

nimmt der König den Bauer b2, so gewinnt Weiss durch e5-e6.

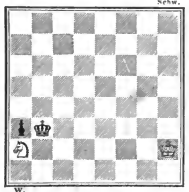
3.	b2—b4	Kc4—d5
4.	b4—b5	Lg6—h7
5.	b5—b6	Kd5—c6
6.	e5—e6	Kc6—b6:
7.	Kf4—e5	Kb6—c7
8.	Ke5—f6	Lh7—g8
9.	e6—e7	Kc7—d7
10.	Kf6—g7	Lg8—d5
11.	Kg7—f8 und gewinnt.	

Zieht Weiss im ersten Zuge e4—e5, so kann er ebenfalls nur remis machen, wenn Schw. richtig dagegen spielt.

1.	e4—e5	Kb4—c5
2.	Kf3—f4	Kc5—d5
3.	b2—b4	Lg6—d3
4.	b4—b5	Ld3—b5:
5.	Kf4—f5	Lb5—d7†
	remis.	

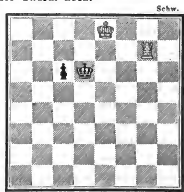
XV. König und ein Bauer.

Der Springer kann, auch wenn er von seinem Könige nicht unterstützt wird, wie das folgende Beispiel zeigt, einen Bauer gewöhnlich aufhalten.



1. Sa2—c1† Kb3—b2
2. Sc1—d3† Kb2—c2
3. Sd3—b4† Kc2—b3
4. Sb4—d3, um von c1 aus wieder Schach bieten zu können, falls der Bauer vorrückt. Ueberhaupt bemerke man, dass wenn in ähnlichen Stellungen der Springer nicht unmittelbar Schach geben kann, er stets ein Feld findet, um dann im zweiten Zuge mit Schach zugleich den vorrückenden Bauer anzugreifen.

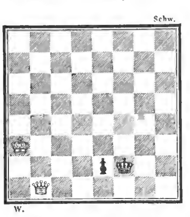
Ein Thurm in Verbindung mit seinem Könige hält 3 bis 4 Bauern auf, der Thurm allein verliert aber gegen 2 geschlossene Bauern, wenn diese ihre sechsten Felder erreicht haben. Der König und ein Bauer machen, wenn der feindliche König nicht zeitig herbei kommen kann, das Spiel gegen den einzelnen Thurm unentschieden. In dem folgenden Beispiele gewinnt jedoch der Thurm noch.



1. Tg7—g6† Kd6—d5
2. Ke8—d7 c6—c5
3. Tg6—d6† Kd5—c4
4. Kd7—c6 Kc4—b4
5. Kc6—d5 c5—c4
6. Td6—b6† Kb4—c3
7. Tb6—c6 und gewinnt.

Ein Bauer in der Nähe seines Königs und auf dem vorletzten Felde kann oft gegen die Dame das Spiel nnentschieden machen, jedoch ist dies nnr zuweilen auf den Reihen der Thürme und Läufer möglich. Auf den andern Linien verliert er immer, z. B.:

Schw.



W.

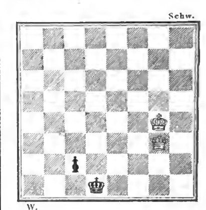
1. D B1 — F5† K F2 — G2
2. D F5 — G4† K G2 — F2
3. D G4 — F4 K F2 — G1
4. D F4 — E3† K G1 — F1
5. D E3 — F3†. Wäre bei diesem Manöver der Bauer auf der F-Linie, so würde Schw. nun den König in die Ecke des Brettes ziehen, nm nach Verlust des Bauern patt zu seiu. Dieser Umstand rettet das Spiel bei einem Läuferbauern. Noch leichter sieht man, wie der Thurmbauer, auch weil der König in der Ecke patt werden kann, nicht verliert. Bei deu Springer- und Mittelbanern ist aber hier kein Patt möglich.

5. . . . . . K F1 — E1

Nun gewinnt Weiss ein Tempo, um den König näher zu bringen. Die Wiederholung desselben Manövers entscheidet dann zu seinen Gunsten.

In dem folgenden Beispiele verliert, wegen möglicher Annäherung des Königs, selbst ein Läuferbauer.

Schw.

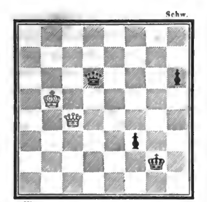


W.

1. D G3 — B3 K D1 — D2
2. D B3 — B2 K D2 — D1
3. K G4 — F3 K D1 — D2
4. K F3 — E4 K D2 — D1
5. K E4 — D3 und gewinnt.

Sind nur die beiden Damen nnd Bauern auf jeder Seite übrig geblieben, so pflegt ein Bauer mehr oder weniger nichts zu eutscheiden, denn selbst gegen eineu Banern, welcher von Dame und König unterstützt auf die siebente Reihe vorgerückt ist, kaun die Dame alleiu noch remis machen.

Schw.



W.

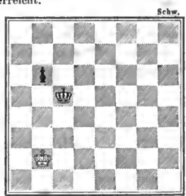
1. . . . . . F3 — F2

Weiss sucht nun immer Schach zu geben, oder sich mit der Dame so zu stellen, dass der Bauer nicht vorrücken darf. Den König wird Weiss aber nicht näher bringen, damit nicht die schwarze Dame auf ein Schach zwischen setzen und zugleich selbst Schach bieten könne. Der nothwendig dann erfolgende Damentausch würde die Partie für Schw. entscheiden.

2. Dc4 — G4† DD6 — G3
3. DG4 — E4† KG2 — G1
4. DE4 — D4, damit der Bauer nicht vorrücke.
4. . . . . KG1 — H2
5. DD4 — H8† DG3 — H3
6. DH8 — E5† KH2 — G1
7. DE5 — G5† DH3 — G2
8. DG5 — E3 und macht offenbar remis.

Der Bauer allein gegen den einzelnen König kann nur dann gewinnen, wenn ihn sein König so begleitet, dass er die letzten Felder dem Feinde unzugänglich macht, d. h. wenn er z. B. in der folgenden Stellung den Platz c2 oder A2 erreicht.

Schw.



W.

Der Bauer kann zunächst am Vorgehen nicht gehindert werden, aber Weiss vermag, wenn er am Zuge ist, so zu spielen, dass er selbst das letzte Feld mit dem Könige besetzt und sich dort patt machen lässt. Die Züge sind jedoch genau vorgeschrieben. Weiss muss damit beginnen, sich dem feindlichen Könige auf c3 gegenüber zu stellen. Rückt Schw. dann den König nach B5, so muss Weiss die Opposition durch Kc3-B3 behaupten, damit Schw. mit seinem Könige kein Terrain vor dem Bauern gewinnt, denn dieses allein könnte ihm die Gelegenheit gewähren, nach A2 oder c2 zu gelangen.

1. KB2 — c3 B6 — B5
2. Kc3 — B3 B5 — B4
3. KB3 — B2 Kc5 — c4
4. KB2 — c2 B4 — B3†
5. Kc2 — B2 Kc4 — B4

6. KB2 — B1, durch K - A1 oder c1 wäre das Spiel verloren worden.

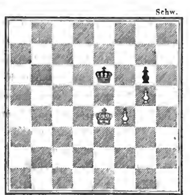
6.	KB4 — A3
7. KB1 — A1	B3 — B2†
8. KA1 — B1	KA3 — B3

wodurch Weiss patt gesetzt ist.

Bei einem Eckbauern wäre die Vertheidigung noch leichter gewesen, da der einzelne König nur die Ecke zu erreichen braucht, um sicher zu sein. Selbst ein feindlicher Läufer, der nicht auf der Farbe des Eckfeldes steht, könnte ihn von dort nicht vertreiben. Zwei Bauern gewinnen gegen den König, auch wenn er in der Ecke steht.

XVI. Bauern gegen Bauern.

Befinden sich in einem Endspiele mehrere Bauern auf jeder Seite, so entscheidet, bis auf wenige Ausnahmen, das Uebergewicht eines Bauern. Es kommt aber dabei nicht allein auf die richtige Führung der Bauern, sondern namentlich auch auf die Manöver der Könige an. Die schon vorher erwähnte Entgegenstellung, oder die Möglichkeit, dieselbe zur rechten Zeit zu erlangen, führt oft die Entscheidung, selbst bei gleichen Kräften herbei. Es muss deshalb grosse Vorsicht auf die Erlangung und Behauptung der Opposition verwendet werden. Wer zuerst, vielleicht aus Mangel an freien Zügen der Bauern, mit dem Könige zu ziehen und dadurch die Entgegenstellung aufzugeben genöthigt ist, räumt fast immer dem Gegner ein freies Feld zum Vordringen ein.



In dieser Position wird Schw., wenn er anzieht, verlieren; mit dem Zuge kann Weiss aber nur remis machen.

1. KE4 — D4	KE6 — D6

Durch Aufgeben der Opposition 1. KE6 - F5 hätte Schw. verloren.

2. KD4 — D3	KD6 — D7
3. KD3 — E3	KD7 — E7
4. KE3 — D4	KE7 — D6
5. KD4 — E4	KD6 — E6

Schw. behauptet die Entgegenstellung und macht das Spiel unentschieden. Mit dem Anzuge verliert er aber:

1.	KE6 — D6

2. F4 — F5 KD6 — E7

hätte Schw. den Bauer genommen, so gelangte Weiss mit dem Könige nach H7 und brachte dann seinen Bauer G5 ungehindert zur Dame.

3. F5 — F6†, es wäre remis, wenn Weiss den Bauer G6 schlägt.

3. . . . . KE7 — E6

4. KE4 — D4, hier könnte Weiss auch sogleich F6 — F7 ziehen und den Bauer aufgeben.

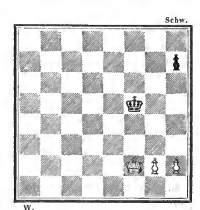
4. . . . . KE6 — D6
5. F6 — F7 KD6 — E7
6. KD4 — E5 KE7 — F7:
7. KE5 — D6 KF7 — F8
8. KD6 — E6 KF8 — G7
9. KE6 — E7 KG7 — G8
10. KE7 — F6 KG8 — H7
11. KF6 — F7 KH7 — H8
12. KF7 — G6: KH8 — G8
13. KG6 — H6 KG8 — H8
14. G5 — G6 KH8 — G8
16. G6 — G7 KG8 — F7
16. KH6 — H7 und gewinnt.

Schw.

W.

Der unbewegte Thurmbauer wird hier, da auf G5-G6 H7-H6 folgt, das Spiel unentschieden halten. Wären aber die beiden weissen Bauern noch nicht so weit vorgerückt, und befände sich wenigstens einer derselben unbewegt auf seinem ersten Felde, so könnte Weiss, wenn er mit dem Könige das Feld H6 erreicht hätte, dadurch gewinnen, dass er den zurückgebliebenen Bauer ein oder zwei Schritte im ersten Zuge thun liesse, je nachdem der feindliche König auf F8 oder H8 oder auf G8 stände.

In der folgenden Stellung bleibt das Spiel, unabhängig davon, wer anzieht, unentschieden, nur muss Schw. im geeigneten Momente seinen Bauer H7 vorrücken.



1. KF2 — G3 KF5 — G5
2. H2 — H3 H7 — H6

3. K G3 — F3, geschähe H3-H4†, so wiche Schw. nicht nach H5, sondern F5 aus.

3. . . . . KG5 — F5
4. G2 — G3 H6 — H5

5.	K F2 — E3	K F5 — E5
6.	K E3 — F2	K E5 — F6

Das Spiel bleibt unentschieden.

1.	K F2 — F3	K F5 — G5

2. K F3 — E4 oder s. die Veränderung.

2.	. . . . .	K G5 — G4
3.	K E4 — E5	K G4 — G5
4.	H2 — H3	K G5 — G6
5.	K E5 — F4	K G6 — F6
6.	G2 — G4	K F6 — G6
7.	H3 — H4	K G6 — F6
8.	G4 — G5†	K F6 — G6
9.	K F4 — G4	H7 — H6
10.	H4 — H5†	K G6 — H7

Unentschieden.

Veränderung.

2.	K F3 — G3	H7 — H5
3.	K G3 — F3	K G5 — F5
4.	K F3 — E3	K F5 — E5
5.	K E3 — D3	K E5 — D5
6.	G2 — G3	K D5 — E5
7.	K D3 — E3	K E5 — F5
8.	K E3 — F3	K F5 — G5
9.	H2 — H3	K G5 — F5

u. s. w.

Auch wenn Schw. anzieht, bleibt das Spiel unentschieden.

1.	. . . . .	K F5 — F4

2. K F2 — E2. Auf H2 — H3 folgt H7 — H6, hingegen führt G2 — G3† zu K F4 — G4; 3. K F2 - G2, H7 — H5 u. s. w.

2.	. . . . .	K F4 — E4
3.	K E2 — D2	K E4 — D4

auch hier wäre die Antwort auf H2 - H3 H7 - H6 gewesen.

4.	G2 — G3	K D4 — E4
5.	K D2 — E2	K E4 — F5
6.	K E2 — F3	K F5 — G5
7.	H2 — H3	K G5 — F5
8.	G3 — G4†	K F5 — G5
9.	K F3 — G3	H7 — H6
10.	H3 — H4†	K G5 — G6

Das Spiel bleibt unentschieden.

Beiläufig mag bemerkt werden, dass, wenn in der ursprünglichen Stellung der schwarze Bauer statt auf F7, auf G7 stände, Weiss mit und ohne den Zug gewinnen müsste.



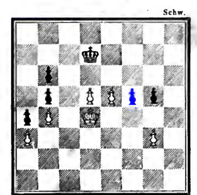
Schw. sei am Zuge, er wird dann, obgleich um einen Bauer schwächer, das Spiel gewinnen.

1.	. . . . .	T E4 — E3†
2.	T F3 — E3:	F4 — E3:

3. K C3 — C2, ginge der Bauer G3 — G4 vor, so würde Schw. mit dem Könige über E4 nach F2 vorgehen und seinen Bauer zur Dame führen.

3. . . . . Kd5—d4:
Kd5-e4 würde jetzt verlieren.
4. Kc2—d1 Kd4—d3
Es konnte hier noch 4. g3-g4, Kd4-e4; 5. g4-g5, Ke4-f5 zum Vortheil für Schw. geschehen.

5. g3—g4 e3—e2†
6. Kd1—e1 Kd3—c2
7. g4—g5 Kc2—b2:
8. g5—g6 c4—c3
9. g6—g7 c3—c2
10. g7—g8D c2—c1D
11. Ke1—e2: Dc1—c4† u. gewinnt.



Weiss gewinnt.

1. e5—e6† Kd7—d6
2. e6—e7, es ist übrigens nicht nothwendig, diesen Bauer aufzugeben.

2. . . . . Kd6—e7:
3. Kd4—e5 f5—f4
4. g3—f4: g5—g4
5. Ke5—e4, hier würde d5-d6†, Ke7-e8 das Spiel remis gemacht haben.

5. . . . . Ke7—d6
6. f4—f5. Man betrachte die Stellung der beiden getrennten Bauern f5 und d5. Stände der schwarze König auf e7, so könnte er keinen der Bauern angreifen und erobern, ohne dem andern das Vorrücken zur Dame zu gestatten.

6. . . . . g4—g3
7. Ke4—f3 Kd6—e5
8. d5—d6 g3—g2
9. Kf3—g2: Ke5—d6:
10. Kg2—f3 Kd6—e5
11. Kf3—g4 und gewinnt, indem er den Bauer f5 wieder verlässt und mit dem Könige b6 und b5 nimmt.

Alphabetische Uebersicht der hauptsächlichsten Bemerkungen.

Gedruckt bei Julius Sittenfeld in Berlin.

